KAPPA MAGAZINE
Pubblicazione mensile - Anno XI
NUMERO 116 - FEBBRAIO 2002
Autorizzazione Tribunale di Perugia n. 31/92
del 14 luglio 1992
Pubblicazione a cura di:
KAPPA Srl, via San Felice 13, 40122 Bologna
Direttore Responsabile e Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento:
Andrea Baricordi, Massimiliano De Giovanni, Andrea Pietroni, Barbara Rossi
Redazione Kappa Srl:
Monica Carpino, Sara Colaone, Giovanni Mattioli, Nadia Maremmi, Andrea Renzoni, Marco Tamagnini, Serena Varani
Corrispondenza con il Giappone e Traduzioni:
C.I.G. Comunicazioni Italo Giapponesi (Spoleto)
Adattamento Testi:
Andrea Baricordi
Lettering
Alcadia Snc
Adattamento Grafico:
Annalisa Sorano - Alcadia Snc
Hanno collaborato a questo numero:
ADAM, Matteo Casali, Keiko Ichiguchi, il Kappa
Redazione Star Comics:
Maria Grazia Acacia, Marida Brunori, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Fasertek - Bologna
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette 1 bis/1 - 06080 Bosco (PG)
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. Srl - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi 172, 00144 Roma
Tel. 06/5291419
Per la vostra pubblicità su questo albo:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353

FUGURUMA MEMORIES - E' il 1915, e lo **Studio Fuguruma** di **Yoo**, specializzato in ritratti fotografici 'della memoria', si colloca a metà strada tra il mondo degli esseri umani e la città dei *mononoke*, gli spiriti degli oggetti dimenticati. **Ian**, una bambola Ichimatsu costruita nel periodo Meiji, lo aiuta nella conduzione dell'attività. Un giorno si presenta allo studio una bambola bionda che la porta con sé da quello che definisce il loro creatore...

CHOBITS - Hideki Motosuwa trova un PC antropomorfo abbandonato in un vicolo. Lo tiene con sé e lo chiama **Chii**, ma scopre che sa solo muoversi e ripetere il suo nome. L'amico **Shinbo** gli consiglia di consultare il giovane genio **Minoru Kokubunji**, che dopo aver fatto esaminare Chii dalla sua PC **Yuzuki**, ipotizza che possa trattarsi del super-computer **Chobits**, una leggenda metropolitana che circola in Internet. In effetti la memoria di Chii è sconfinata, ma bloccata da un qualche tipo di protezione: lo studente deve diventare il suo pigmalione e insegnarle *tutto*... compreso parlare e vestirsi! E intanto Chii impara nuove parole...

OH, MIA DEA! - Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso ed esprime un desiderio che lo vincola indissolubilmente alla dea **Belldandy**. La convivenza si trasforma in amore, turbato però da elementi come le sorelle della dea, **Urd** e **Skuld**, e da decine di creature di ogni genere e razza! La timida Hasegawa non vuole accettare l'incarico di nuovo Presidente del Circolo dell'Automobile del Politecnico Nekomi, ma per ottenere il diritto di rifiutare deve vincere una sfida con chi l'ha preceduta...

EXAXXION - Terrestri e alieni di Riofard convivono sulla Terra da dieci anni, ma il professor **Hosuke Kano** sa che i fardiani progettano la conquista della Terra. Il ministro fardiano **Sheska** organizza un golpe, si autonomina generale e dichiara la Terra colonia di Riofard: Hosuke mette il figlio **Hoichi "Ganchan" Kano** alla guida del robot **Exaxxion**, una potentissima arma fardiana dispersa nell'antichità, insieme alla metamorfica androide **Isaka Minagata**. Per salvare l'amica **Akane Hino**, Hoichi la raccoglie a bordo assieme ai genitori e inizia a condurre la guerra di testa sua, mentre Sheska impegna l'Exaxxion in un duro scontro con il robot Dagnof 1 presso la Base degli Ascensori, piena di civili, che viene colpita. Nel frattempo, una parte di Isaka s'infiltra nel sistema di comando della nave fardiana Gastarf mentre l'altra porta in salvo la famiglia Hino...

KAMIKAZE - Cielo, Terra, Vento, Fuoco e Acqua governavano il mondo, ma 5000 anni fa l'evoluzione diede origine a cinque **tribù kegainotami**, ognuna dotata di una capacità elementale. L'evoluzione inibì tali poteri, e nacquero gli **akahani**, gli esseri umani. Nell'anno Mille apparvero le **Ottantotto Belve**, demoni del caos, ma cinque **matsurowanu kegainotami** della stirpe originale le imprigionarono in un'altra dimensione. Prima di ciò, i demoni imposero ai discendenti di Cielo, Fuoco e Vento di spezzare per loro i sigilli, e di opporsi a Terra e Acqua, rimaste libere dal controllo. **Misao Mikogami**, la Dama dell'Acqua, viene rapita, permettendo alle Belve di risorgere e aggredire nemici... e amici! **Kamuro Ishigami**, l'Uomo della Terra, ritempra la spada **Kamikaze** e riesce ad affrontarle, e mentre Misao – i cui poteri si sono risvegliati – attende il suo ritorno, **Aiguma** la sorveglia. **Kaenguma** si scontra col Cacciatore di Kegainotami, un 'impuro' mezzosangue che, come i suoi predecessori, ha il compito di proteggere la Dama dell'Acqua. Intanto qualcuno della stirpe kegainotami inizia a dubitare della propria missione di vita, tanto che **Higa**, il Signore del Fuoco, deve richiamare all'ordine i suoi...

NARUTARU - Shiina Tamai trova un 'cucciolo di drago' che tiene con sé e chiama **Hoshimaru**. Poi fa amicizia con **Akira Sakura** e con il suo **En Soph**. Le due si scontrano con **Tomonori Komori**, in possesso di un terzo essere come i loro, convinto di poter plasmare il mondo, ma Hoshimaru lo elimina. Giorni dopo i compagni **Satomi Ozawa** e **Bungo Takano** iniziano a cercarlo. Le autorità istituiscono un comitato per indagare sugli avvistamenti nei cieli internazionali, e il dispotico **Tatsumi Miyako** ne ha il comando, mentre la dottoressa **Misao Tamai**, madre di Shiina, conduce le ricerche. Quando Miyako permette ai media di diffondere immagini degli UFO, **Sudo Naozumi**, 'capo' di Satomi e Bungo, entra in azione: il cucciolo di Satomi, **Amapola**, e quello di Bungo, **Hainuwele** annichiliscono l'esercito giapponese. L'indisponente **Takeo Tsurumaru** e **Norio Koga** salvano Akira e Shiina, e quest'ultima chiede ai due di insegnarle a collegarsi telepaticamente a Hoshimaru, poiché è l'unica al mondo a non riuscirci. Miyako indaga insieme con **Aki Sato** sulla recente battaglia e individua Shiina, mentre Sudo chiede ad Akira di unirsi a lui. Intanto Shiina fa la conoscenza di **Jun Ezumi**, che le mostra un 'drago' nella baia di Tokyo, e viene raggiunta dall'entità chiamata **Otohime**, dimostrando ancora una volta che la ragazzina ha qualcosa di speciale...

OFFICE REI - Yuta rimane orfano e tre ragazze entrano nella sua vita: **Mirei Ko**, sorellastra di cui Yuta non conosceva l'esistenza, **Emiru**, ESPer, e **Rika**, esorcista. Le tre dirigono un'agenzia investigativa paranormale, **Office Rei**, alla quale il giovane inizia a collaborare. Mentre il legame fra Yuta ed Emiru si rafforza, l'**Istituto Fan**, che usa gli ESPer come cavie per la ricerca sui poteri paranormali, incarica **Alice Lindsay** di recuperare il **Child**: il più potente psicocineta del mondo sarà utile ad attuare il Progetto D per la supremazia della razza ESPer, e si tratta proprio di Yuta. Mirei permette a Yuta di usare i poteri sopiti, ma libera anche la sua violenta personalità originale, segregata nel subconscio all'età di sei anni dalla madre per impedirgli di ricordare le atrocità subite all'Istituto Fan. Mentre **Hiryu Ko**, cugino di Mirei, cerca di riunire le due personalità, Emiru usa i propri poteri per indagare nel passato di Yuta: scopre così che anche Mirei è un prodotto degli esperimenti del Fan, e che proprio lei aiutò Yuta e sua madre a fuggire dal folle professor **Ko**. L'intrusione incrina i rapporti fra Emiru e Yuta, deciso ora a distruggere il Fan, e contemporaneamente **Nadeshiko Uragasumi** – ex-assistente di Alice Lindsay – chiede di unirsi alla famiglia e diventare la moglie di Yuta...

NOMINOO - E' l'inizio del IV secolo in Yamato, sotto il regime dell'11° imperatore **Suinin**, che costringe il giovane **Sukune** di Nomi a battersi per lui contro **Kehaya** e conquistare di diritto il ricco territorio di Tagima. L'incontro è truccato all'insaputa di Sukune, e questi vince uccidendo l'avversario. Le truppe dell'imperatore entrano a Tagima e ne cacciano via gli abitanti, ma **Isachi**, figlio del defunto Kehaya, è deciso a vendicare il padre e uccidere Sukune, che però è troppo abile per lui. Il ragazzo si unisce così al popolo di Tsuchigumo, per imparare le loro tecniche e diventare un uomo forte...

Kazuhiko Tsuzuki
ANGEL DOLL
Capitolo primo

Numerosi Seeker si accalcavano attorno all'angelo. Il compenso promesso a chi lo catturava era davvero enorme, e così questi uomini si erano ridotti a vivere come brutali cacciatori di taglie.
Pare che, in origine, costoro fossero maghi, e che proprio loro fossero in grado di evocare gli angeli.

Dopo l'esaurimento dei combustibili
fossili in tutto il mondo, inquinato
dalla radioattività, l'energia degli
angeli era l'unico mezzo con cui
mantenere la civiltà ed evitare di
precipitare in un nuovo medioevo.

In questa societa', chi entrava in possesso di un angelo
aveva il potere, e la gente gemeva sotto una tirannia in
frequenti duri moti di ribellione.
Gli uomini di potere diedero così il via a più crociate
possibili alla ricerca di angeli, e così' anche il mio villaggio
fu bruciato e raso al suolo.

Le ali degli angeli, dotate di grande energia, venivano vendute
al mercato nero, allargando sempre più gli squilibri sociali.
Decisi così che la responsabilità delle guerre andava imputata tutta
agli angeli, e che mi sarei adoperato per farla finita una volta per
tutte. Li avrei catturati tutti, senza alcuna eccezione, e li avrei
sterminati. Fu così che imparai tutte le tecniche dei Seeker.

Quella notte trovai la mia preda che dormiva,
nascosta nel silenzio di quella caverna.
Sembrava trovarsi in quello stato
da lunghissimo tempo.

Gli angeli erano la causa di
tutte le sventure del mondo,
e io sarei stato l'artefice
della loro estinzione
dalla faccia della Terra.
Questo pensavo, mentre
puntavo la mia arma
alla sua gola...

Angel Doll - continua (1 di 3)

1870

PERCHE` NON MI FANNO USCIRE ALL'APERTO?
VORREI TANTO VEDERE YOU...

COUGH
COUGH

COUGH
COUGH

DIVENTERAI UN PITTORE, YOU?

TEMO CHE NON SARÀ POSSIBILE.
IO SONO L'EREDE DI UNA FAMIGLIA DI COMMERCIANTI.

HO SAPUTO CHE FREQUENTI LA FIGLIA DELLA FAMIGLIA SAKURAGI.
AVRAI FORSE NOTATO CHE QUELLA NON ASSOMIGLIA A NESSUNO DELLA FAMIGLIA SAKURAGI...

QUELLA... SONO IO?
SEI BRAVISSIMO!
QUANDO MI METTO A DISEGNARE A CASA, MIO PADRE MI RIMPROVERA SEMPRE.

MI CHIAMO YOU.

PIACERE... IO SONO IAN.

SÌ... MA PURTROPPO A CASA MIA TUTTI MI DETESTANO...
COME?! MA PERCHÉ?

NON LO SO... DA QUANDO È MORTA MIA MADRE, IO VIVO DA SOLA IN UNA DEPENDANCE SEPARATA E MOLTO ISOLATA...
FORSE PROPRIO PERCHÉ HO GLI OCCHI AZZURRI...

I TUOI OCCHI SONO BELLISSIMI.

PARE CHE IL COLORE DEGLI OCCHI L'ABBIA EREDITATO DA LUI...

MIA MADRE DICE CHE MIO PADRE ERA ARRIVATO CON UNA NAVE DALL'ALTRA PARTE DEL MARE...

...UNA PROMESSA...

TU... TU SEI...
...LA FIGLIA MAGGIORE DELLA FAMIGLIA CHE ABITA IN QUELLA GRANDE CASA?

...

CLICK CLICK

I TUOI OCCHI
AZZURRI SONO
BELLISSIMI.

IAN.

E' FINITO L'INCHIOSTRO.

DOVREI AVERNE UN'AL-TRA BOCCETTA, QUI DENTRO...

UNA CHIAVE?
MI CHIEDO COSA APRA...

IL NOSTRO DOVERE E` CONSOLARE L'ANIMO DELLA GENTE.

GLI UMANI SONO DAVVERO STRANI...
POSSONO CONTINUARE A VIVERE ANCHE SOLO GRAZIE AI LORO RICORDI.

SOLO GLI ESSERI UMANI AMANO GUARDARE AL PASSATO. PER IL GUSTO DI FARE I SENTIMENTALI, SAI...

SE CIO` CHE HA DETTO LEI E` LA VERITÀ...
...IO SONO STATA CREATA PER CONSOLARE L'ANIMO DEL NONNO DI YOO?

IO...
...SONO STATA COMPRATA DA TUO NONNO, VERO?

PROPRIO COSÌ...

PURTROPPO...
...IO NON RICORDO NULLA DI SUO NONNO.

È NATURALE...
UNA BAMBOLA NON HA BISOGNO DI RICORDI, IAN...

SENTI, IAN... ANCHE OGGI DOVREI METTERMI AL LAVORO PER SCRIVERE UNA STORIA...
POSSO CHIEDERTI DI CUSTODIRE IL NEGOZIO PER ME UN'ALTRA VOLTA?
DICI SUL SERIO?
...NON E' NIENTE...
COSA TI SUCCEDE, IAN?
OGGI SEI RIMASTA IN SILENZIO PER TUTTO IL GIORNO...
SI'?
YOO...

Kei Tome

FUGURUMA MEMORIES

Memorie di Ian

DI TIGRE IN TIGRE

di Matteo Casali

La maschera lacera, appesantita dal sangue di cui è intrisa.
Un uomo dall'identità misteriosa lotta al centro del quadrato, mentre le corde del ring sembrano lì per tenere al loro posto le migliaia di spettatori venuti a vedere lo scontro tra due uomini pronti a tutto. Le loro maschere raccontano storie, mostrano simboli che fanno dimenticare il fatto stesso per cui vengono indossate: nascondere un volto. Un volto che tradisce nei pochi lineamenti visibili la fatica per lo sforzo finale che si appresta a compiere. Due corpi stanchi si contorcono, si sollevano, poi uno di loro cade. Uno. Due. Tre. Finita. La folla esplode. Hanno un nuovo campione da celebrare.
Vi suona familiare? Ma certo. Potrebbe benissimo essere uno degli incontri dell'Uomo Tigre che abbiamo visto tante volte in TV. A partire dalla prima metà degli anni Ottanta, infatti, il cartone animato che trae origine dall'omonimo manga di Ikki Kajiwara e Naoki Tsuji si è ritagliato uno spazio permanente nei palinsesti (prima nazionali e poi locali) della televisione nostrana. Non solo, **L'Uomo Tigre** è entrato ormai di diritto in una sorta di immaginario collettivo dai toni quasi *pop*, come ogni figura carismatica sa fare, vera o finta che sia. E qui la cosa si fa interessante. Sì, perché l'Uomo Tigre si muove su diversi piani di realtà, che vanno da quello dell'arte popolare (il manga e la successiva serie animata), a quello della vita reale, dove la figura di **Tiger Mask** – che in originale è anche il nome del personaggio 'di carta' – si sdoppia ulteriormente nella sua carriera di lottatore. Ma facciamo un passo indietro e andiamo con ordine.

Il luogo in cui la maschera, abbinata alla lotta libera, è fiorita e sembra aver assunto vita propria è il Messico, dove i lottatori mascherati sono centinaia. Scene come quella descritta all'inizio dell'articolo avvengono regolarmente nelle arene di Tijuana e Mexico City, ogni fine settimana, in un ambiente ricco di interessanti spunti antropologici e folcloristici.

Pur non essendo la stessa ambientazione del manga di Kajiwara e Tsuji, pensando a questi lottatori mascherati, l'immagine che evoca è sempre la stessa, ovvero la scena dell'Uomo Tigre che arriva in aeroporto in doppiopetto e cravatta, con la maschera allacciata stretta sulla nuca. Pura classe, gente.

Quello che tutti – o quasi – sanno è che la serie televisiva de **L'Uomo Tigre**, della durata di ben 105 episodi, venne prodotta dalla Toei Animation, la stessa che ha realizzato alcune tra le serie più belle e famose di tutti i tempi, da **Mazinga** a **Dragon Ball** passando per **Atlas Ufo Robot**, **Capitan Harlock** e tante altre. Nel corso di questa lunga saga, veniamo a conoscenza della storia di Naoto Date, giovane orfano cresciuto nella scuola/setta segreta chiamata Tana delle Tigri per diventare un campione di lotta libera (che si può anche chiamare *catch* o *wrestling*) scorretto e violento. Il fulcro di tutta la saga, ovviamente, sta nel cambiamento interiore del lottatore dalla maschera di Tigre, che inizia a combattere correttamente abbandonando la via della violenza che la terribile scuola segreta aveva tracciato per lui, così come nello scontro con i tanti emissari di Tana delle Tigri che, come una vera e propria mafia, vogliono fargli pagare la diserzione dai ranghi e il rifiuto di versare metà dei suoi guadagni all'organizzazione stessa. Del resto, Naoto non potrebbe farlo, dato che quei soldi gli servono per aiutare il vecchio orfanotrofio in cui è cresciuto che, sul punto di chiudere per mancanza di fondi, rischia di lasciare senza un tetto tanti bambini, orfani proprio come lui. Questo, con alcune differenze, è quello che avviene anche nel manga attraverso i quattordici volumi che compongono la serie. Del resto, il manga originale di Kajiwara e Tsuji ha visto la luce nel 1967 per la casa editrice Kodansha, e fu successivamente ristampato con successo fino ai primi anni '90. La serie televisiva della Toei Animation fu trasmessa in Giappone a partire dall'ottobre del 1969, per terminare nel settembre del 1971. Innumerevoli repliche hanno reso il personaggio di Tiger Mask famosissimo nel paese del Sol Levante, e migliaia di gadget vengono ancora oggi

prodotti su licenza.
Da noi la serie arrivò, con il solito endemico ritardo tutto italiano, negli anni '80. Per essere precisi, approdò sugli schermi nostrani nel 1982, su Rete 4. Dopo le prime trasmissioni, gran parte delle repliche rimasero appannaggio esclusivo dei network di emittenti come Italia 7, che ancora oggi vede **L'Uomo Tigre** presente nei suoi palinsesti in orari di tutto rispetto, come per esempio attorno alle 20:30, fascia solitamente definita 'di massimo ascolto'.
Un aspetto che non tutti conoscono sono le differenze che talvolta ci sono tra la storia così come viene raccontata nel manga, e quella della serie televisiva. Ci troviamo, com'è ovvio, davanti a un tipico caso di adattamento della serie a fumetti. Masaki Tsuji e Takeshi Tamiya, rispettivamente sceneggiatore e regista della serie animata, hanno dovuto effettuare scelte narrative e di montaggio necessariamente diverse da quelle degli autori originali. Ma non è tutto. A volte si riscontrano quelle piccole differenze tra la pagina e lo schermo che fanno la felicità di adora-trivia & curiosi. Una di queste diversità, tanto per partire con un esempio decisamente chiarificatore, sta proprio nella maschera dell'Uomo Tigre. Quella che tutti conoscono e ricordano è la vera e propria testa di una tigre dalle fauci innaturalmente spalancate e dai grandi occhi che ci fissavano dall'interno del televisore. Si deformava continuamente e rendeva quasi lisergica l'esperienza dello spettatore più appassionato. La maschera che Naoto Date indossa sulle pagine del manga, invece, mostra un tentativo di ricerca verso il realismo. Niente bocca (rossa) aperta, dunque, ma un'apertura verosimilmente utile per respirare e permettere al lettore di vedere la bocca dell'uomo dietro alla maschera, mostrando attraverso di essa le emozioni del lottatore. Nel corso della serie a fumetti (quattordici volumi di duecento pagine circa) anche questa maschera da tigre cambierà fino ad arrivare ad assomigliare di più a quella del cartone – e cioè a un vero 'muso di tigre' – ma la differenza iniziale è sicuramente singolare. Altra curiosità. Dove si trova Tana delle Tigri? Lo sanno tutti: sui monti dell'Himalaya! Sbagliato. Nel primo volume della serie viene chiaramente detto che la sede della terribile organizzazione Tana delle Tigri si trova in Germania. E a pensarci bene, non è così dissennato come concetto. Probabilmente nemmeno Ikki Kajiwara è rimasto esente dalle suggestioni della strisciante 'minaccia nazista' che negli anni Sessanta – si vedano i vari film di James Bond – imperava al

Tiger Mask

Tiger King vs Antonio Inoki

cinema e nei libri. La Seconda Guerra Mondiale era ancora una ferita recente, specie per i Giapponesi che avevano subito la violenza del bombardamento atomico (anche L'Uomo Tigre affronta la tematica del disastro umano e ambientale di Hiroshima e Nagasaki, del resto) e tutti i cattivi avevano quel vago 'aroma nazista' che li rendeva unici. E anche se per noi che le abbiamo a un tiro di schioppo potrà sembrare strano, le Alpi bavaresi sono un luogo più adatto come covo dei fanatici nichilisti di Tana delle Tigri rispetto all'Himalaya, dove le cose più feroci in cui si può incappare sono Yak e monaci buddisti.
Un'altra vistosa differenza riguarda il disegno. Mentre il manga mostra un tratto rifinito e particolareggiato, tipico per l'epoca, e Naoki Tsuji mostra di sapere il fatto suo quando realizza i violenti e talvolta incredibili scontri tra le corde del ring, il tratto divenuto famoso attraverso la serie animata è visceralmente diverso. Nervosa e vibrante, l'opera di Keiichiro Kimura, al quale viene accreditato il ruolo di animatore capo nella produzione Toei,

Tiger Mask 2

Tiger King

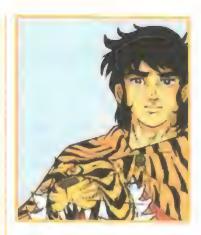
Tiger Mask 4 e Tiger King

Tiger King vs Antonio Inoki

ha sicuramente donato al suo Tiger Mask un'anima ben distinta da quella di Tsuji. Pur rispettando le fisionomie di base e quelle delle apparizioni di personaggi realmente esistenti (come Inoki e Baba), Kimura e il suo staff

realizzano un'animazione violenta e originale, dove il ring diventa enorme e gli sfondi si richiamano alla psichedelia di quegli anni, agitandosi alle spalle di personaggi dalle espressività esacerbate e iper-teatrali. Non c'è scelta: il disegno della serie animata lo si ama o lo si detesta. Si dice anche che per ragioni di tempo e di costi di produzione, gli animatori abbiano dovuto 'tirare via', tralasciando la qualità a favore della quantità di materiale da produrre. Se davvero è così, non possiamo che ringraziare la fretta che ha spinto il team di Kimura a cercare (e trovare!) soluzioni economiche e veloci che alla prova del tempo risultano personali e irripetibili.

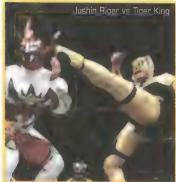
Ma torniamo agli anni '80, quando il cartone furoreggiava in TV mentre il manga originale – pubblicato da Kodansha – restava sconosciuto ai lettori del Belpaese. Fu più o meno in quello stesso periodo, infatti, che qualcosa di ancor più insolito fece la sua comparsa sui nostri teleschermi. Improvvisamente, i palinsesti di alcune reti locali si popolarono di uomini in calzamaglia o mutandoni, muscolosi o semplicemente sovrappeso, che se le davano di santa ragione su un ring circondato da un pubblico giapponese. Era il *catch* di Antonio Inoki e del Gigante Baba, che molti già conoscevano grazie alla loro presenza proprio nelle storie de **L'Uomo Tigre**. Ma le sorprese non finirono lì. Perché a breve fece la sua comparsa un lottatore molto dotato atleticamente, il cui volto era nascosto da una maschera decisamente familiare anche per il pubblico italiano. Lo chiamavano Tiger Mask, e anche se in pochi, allora, sapevano che quello era il nome originale, nessuno aveva dubbi: l'Uomo Tigre aveva preso vita. Del resto, Kajiwara e Tsuji si erano ispirati, nel creare il loro eroe, ai lottatori mascherati messicani che riscuotevano grande successo in quegli anni in occasione delle loro prime apparizioni in Giappone (Mil Mascaras, leggenda vivente della *lucha libre* messicana, appare anche in un futuro episodio de **L'Uomo Tigre**, così come suo fratello Psicodelico). Quindi, volendo fare una 'quadratura del cerchio', possiamo dire che: **a)** i lottatori veri (mascherati) danno l'ispirazione agli autori de **L'Uomo Tigre**; **b)** la popolarità del manga e della serie animata dà vita, in un secondo tempo, a un vero lottatore con la maschera da tigre.

Il primo Tiger Mask in carne e ossa fece il suo debutto nell'aprile del 1981, affrontando in un incontro ricco di emozioni un lottatore inglese chiamato Dynamite Kid che diventò poi famoso anche in Italia attraverso la sua affiliazione alla famosa WWF (quella di Hulk Hogan, insomma) dove faceva parte della coppia chiamata British Bulldogs. La rivalità tra Tiger Mask e Dynamite Kid durò diversi anni, fino a che, dopo aver vinto diversi titoli in giro per il mondo, il lottatore divenuto in breve tempo il più popolare in Giappone –

e amato in tutto il mondo – abbandonò la maschera che lo aveva reso celebre. E così anche in Italia, dove diversamente dal Giappone la sua identità era sempre rimasta un mistero, gli appassionati scoprirono che l'uomo dietro la maschera da Tigre non si chiamava Naoto Date (sarebbe stato davvero troppo!) ma Satoru Sayama.

I più informati sostengono che dietro la sua rottura con la New Japan Pro Wrestling, la federazione fondata da Antonio Inoki dopo la sua separazione da Sohei "Giant" Baba, ci fosse proprio l'invidia di Inoki per la popolarità e l'apprezzamento che i fan tributavano alle acrobazie di Sayama. Quando fa il suo esordio in una nuova federazione, la UWF, Sayama è costretto a cambiare il proprio nome in Super Tiger per motivi legati ai diritti sul personaggio che aveva, in fondo, contribuito a rilanciare. In seguito, Sayama si avvicinerà alle tecniche di lotta *shoot*, ovvero più simili alle normali arti marziali dove l'agonismo è reale e gli incontri non sono combinati come nella lotta libera (lo sapevate, vero?) pubblicando, infine, un libro che lo porterà a essere disprezzato e boicottato per quasi dieci anni da molti suoi colleghi. Il titolo *Kaifabe - Pro Wrestling is a fake, Shoot Fighting no* dice tutto: la lotta libera professionistica è un falso, lo shoot fighting no (*kaifabe* è la parola che nel gergo dei lottatori indica la finzione da mantenere in ogni occasione pubblica). E mentre Sayama, considerato da molti un vero maestro e uno sperimentatore, affronta il suo periodo di esilio, incredibilmente un nuovo Tiger Mask fa la sua comparsa, questa volta sui ring della All Japan Pro Wrestling, la federazione di proprietà di Giant Baba diretta rivale della NJPW di Inoki. Anche Tiger Mask II raccoglie consensi e titoli in quantità, ma le differenze con lo stile di Sayama si fanno notare. Il suo vero nome era (ed è) Mitsuharu Misawa, autentica icona della lotta libera mondiale con il suo

Jushin "Thunder" Riger

Jushin Riger vs Tiger King

Tiger Mask vs Dinamite Kid

stile *stiff* (duro, tosto) e la sua tecnica davvero invidiabile. Misawa non amava particolarmente la maschera da Tigre, e probabilmente nemmeno quel 'secondo' che gli andava troppo stretto. E così, durante un incontro di coppia nella AJPW, chiede semplicemente al suo compagno di *tag-team* Toshiaki Kawada di slacciargli la maschera, che viene così rimossa per rivelare la sua identità. In seguito, Misawa ha conquistato alcuni dei titoli più prestigiosi al mondo e ha raggiunto un successo davvero impensabile quando nel 1990 si levò la maschera che lo aveva lanciato.

E mentre il Tiger Mask originale, Sayama, faticava ancora a trovare spazi per la sua nuova filosofia di combattimento, un terzo lottatore indossa la celebre maschera e fa la sua comparsa nella NJPW di Inoki, quasi a voler chiudere un ideale cerchio.

Nel frattempo le cose sono cambiate nella federazione in cui il primo Tiger Mask aveva esordito dieci anni prima: i *cruiser weight*, che potremmo tradurre come 'categoria juniores', e cioè i lottatori più piccoli e leggeri (e quindi agili), hanno maggior rilievo, in particolare grazie alla presenza di Jushin "Thunder" Riger, un altro lottatore mascherato che si ispira ai manga: il personaggio è proprio la 'divinità bestiale' Riger, creato dal

Tiger Mask vs Ultraman

Satoru Sayama (Tiger mask)

grande Go Nagai di mazinghiana memoria. Esiste anche un film, *Beast God Riger*, un telefilm dal vivo tipo *Megaloman* con il wrestling al posto delle arti marziali, in cui Riger interpreta se stesso... imperdibile! Sarà proprio con questo personaggio che Tiger Mask III avrà gli scontri più duri e importanti della sua carriera. E sarà sempre Riger a porre fine alla carriera della terza Tigre vincendo l'incontro che vedeva i due eroi mascherati, entrambi amatissimi dal pubblico, affrontarsi in un incontro *mask vs. mask*, dove il trofeo per il vincitore sarebbe stata la maschera dell'avversario. Questo incontro, estremamente comune in Messico, è una vera rarità in Giappone. I due lottatori mettevano in gioco tutto quello che li rappresentava, e Tiger Mask III è obbligato a levarsi la maschera al termine di uno scontro combattutissimo che lo vede sconfitto. La rabbia e la frustrazione fanno sì che Koji Kanemoto (questo il suo vero nome) getti la maschera in faccia a Riger per poi accasciarsi disperato all'angolo del ring. Dopo la sportiva stretta di mano tra i due, Kanemoto lascia l'arena per avviarsi verso un futuro che, come Misawa prima di lui, lo vedrà più volte campione.
A questo punto, però, rientra in scena Satoru Sayama, il Tiger Mask originale. Tornato anch'esso a lottare per la NJPW di Inoki dopo più di dieci anni, Sayama prende il nome di Tiger King, il 're tigre', e anche qui i legami con il manga non mancano davvero, dato che è lui stesso a preparare il lancio di Tiger Mask IV. Quest'ultima incarnazione del mito nato dalla fantasia dei compianti Kajiwara e Tsuji negli anni '60 è tuttora attivo in diverse federazioni giapponesi, e ha la peculiare caratteristica di essere il solo 'erede ufficiale' del primo Tiger Mask. Sayama ha infatti personalmente addestrato e preparato il migliore tra i suoi allievi per fargli ricoprire il ruolo che fu suo. Si dice che quando il quarto Uomo Tigre fece il suo debutto ufficiale, pubblico e colleghi rimasero di sale nel vedere quanto simile (se non identico) fosse lo stile di lotta del nuovo arrivato con quello del capostipite della genealogia mascherata: era quasi come trovarsi davanti un Sayama ringiovanito e iperattivo.
Al momento, il giovane Tiger Mask IV (la cui identità è tuttora sconosciuta) si muove tra alterne fortune sul ring e infortuni causati dalla alta spettacolarità del suo stile – una croce che ha afflitto anche le precedenti incarnazioni.

Great Sasuke e Tiger Mask 4

Possiamo quindi dire che oggi, a più di trent'anni dal suo debutto sulla carta stampata e sugli schermi nipponici, la figura di Tiger Mask è ancora estremamente popolare in Giappone come nel mondo, grazie a quest'ultimo erede in carne e ossa. L'Uomo Tigre è sempre stato presente su 'diversi piani di realtà', e ora sarà chiaro a tutti cosa si intendeva dire quando si parlava di una figura che nel tempo si è costantemente moltiplicata, mantenendo viva in tutto il mondo la leggenda di un'icona davvero unica e indimenticabile.
Anche se, per tutti noi, in fondo, quella maschera da tigre nasconderà sempre il volto un po' stralunato di Naoto Date.

Tiger Dream, una recente "donna tigre".

Matteo Casali è curatore dell'edizione italiana de **L'Uomo Tigre** (SaldaPress) e autore di **Quebrada**, un universo 'hard boiled' a fumetti ambientato proprio nel mondo della lotta libera sudamericana, di cui potete avere un assaggio presso il sito:
www.innocentvictim.com

rubriKappa

Lupin III © Monkey Punch (illustrazione di Tatsuya Egawa)

Ehilà, gentaglia! Poche chiacchiere e andiamo dritto al sodo, che questo mese sono 'monopaginato' per l'arrivo della nuova rubrica **Otaku 100% Portfolio** (girare pagina, *pliz*!). Allora, iniziamo con la curiosa notizia della collaborazione fra **Masaomi "Xenon" Kanzaki** e **Mamoru "dituttunpo" Oshii**. Si tratta di una miniserie 'pulp' in dieci episodi autoconclusivi intitolata **Gun Action**, il cui primo capitolo è intitolato **The Killers**: tarantiniano oltre misura, il tutto si svolge in appena 36 pagine all'interno di un fast-food, dove alcuni killer professionisti si incontrano e si scontrano. Fra di loro si notano una serie di facce note, tutt'altro che lievemente citate (alla faccia dei diritti d'autore): i Blues Brothers, Golgo 13 coi capelli bianchi e Charles Bronson. Indovinate su quale rivista ammiraglia avrete modo di leggerlo fra non moltissimo? Ah, vedo che siete informati. Bravi. Allora, visto che ormai nulla pare meravigliarvi, posso anche comunicarvi che in Giappone il **Lupin III Official Magazine** (una rivistona di oltre trecento pagine a botta) ha lanciato una serie di iniziative interessanti, fra cui spicca una ventilata (ah, come mi piace usare termini giornalistici, aspetta che li ridico: 'spicca', 'ventilata') collaborazione fra **Monkey Punch** e **Tatsuya "The Last Man" Egawa**, che per il momento si concretizza in una intervista/chiacchierata e con l'illustrazione per un poster che il secondo realizza per la rivista del personaggio del primo. Troppo arzigogolato? Rileggete daccapo, che non ho molto tempo. Altre cosucce interessanti sulla stessa rivista, sono lo short in 20 pagine realizzato dal cinese Tong King Show, che disegna i personaggi lupiniani molto bene e con uno stile simil-cartone animato e quasi tridimensionale; inoltre, per la gongolaggine dei quattro Kappagaùrri, è stato realizzato un lungo servizio su **Lupin III – Il violino degli Holmes** scritto e disegnato in Italia, in cui si può leggere anche qualche pagina col lettering in giapponese. Pare che ultimamente i rapporti fra Italia e Giappone siano di scambio frenetico. Infatti il caso di **Lupin III** non è l'unico relativo a un personaggio giapponese che, dopo essere passato per le mani di noi italiani, torna in Giappone. Qualche mese fa si parlò su queste pagine delle statuette di **Kimba il Leone Bianco** realizzate nella nostra italica peninsula dalla **Grieco Collection**, ricordate? Ebbene, buona parte di quelle statuette sono state riacquistate proprio dalla Tezuka Production, che provvederà a metterle in vendita nel Paese del Sol Levante sotto il proprio marchio! Be', un colpetto niente male, vero? E così sarà probabilmente anche per **La Principessa Zaffiro**, che la stessa ditta ha appena ultimato e lanciato sul mercato nostrano (sempre in tiratura limitatissima per collezionisti, solo mille copie!), che potete reperire alle fiere del fumetto, nelle fumetterie più fornite, o direttamente dal realizzatore presso l'indirizzo e-mail grieco.collection@flashnet.it o allo 02-39262871. Sempre parlando di Italia, finalmente è stata annunciata una collezione come si deve. Normalmente gli annunci di questo genere si fanno in *PixelVox*, ma volevo avere il modo di parlarne senza fare una recensione. La Dynamic Italia sta lanciando sul mercato due **Occhi di Gatto Memorial Box**, contenenti rispettivamente la prima e la seconda serie delle celeberrime ladre di Tsukasa Hojo. Insomma, dico io, quando si lancia sul mercato una serie animata (soprattutto se quasi-classica) è meglio farlo tutto in una botta, e con videocassette belle piene! Nella mia libreria subacquea non c'è più spazio per videocassette che contengono due o tre episodi! Sono disposto a pagarle un po' di più, ma *riempitele*, dannazione! Buona idea quindi quella dei box pieni zeppi di episodi, ma esorto i distributori italiani più attivi come Dynamic, Yamato e Mondo TV a darsi da fare coi DVD: il supporto è migliore e più resistente, ogni disco può contenere ore e ore di materiale, e le confezioni sono più sottili! Insomma, chi si fa una collezione per conservarla gelosamente negli anni vuole il meglio, no? Ok, siamo in chiusura. Lasciate che vi annunci l'ennesima (re)incarnazione dello scimmiotto di pietra, **Asobot Goku**, disegnata da Romu Aoi e scritta da Joji Arimori per Kodansha. Ancora una volta la celebre leggenda di *Saiyuki* viene rivisitata, e la commistione fantasy/fantascienza sembra quella che piace di più al pubblico nipponico. Come biasimarli? Finché ci si diverte…

Il vostro entusiastico Kappa

Asobot No Kishi © Aoi/Arimori/Kodansha

Ribbon No Kishi © Tezuka Production

The Killers © Oshii/Kanzaki/Kodansha

Otaku 100%

PORTFOLIO

Edizione speciale! Edizione speciale! Questo mese la 'rubriketta nella *Rubrikappa*' si espande, e diventa **Otaku 100% Portfolio**. Tutti coloro che sentono il CosPlay come una missione di vita (o giù di lì) possono inviarmi le loro molteplici trasformazioni (o indicarmi l'indirizzo dell'eventuale sito internet) e diventare ufficialmente un Professional Costume Player! Oggi diamo spazio a **Sonia Segreto**, che si autodefinisce (non a torto) 'CosPlay Vamp' e che vi mostro in una serie di interessanti interpretazioni. Lo spazio di questa pagina è comunque tiranno, e per vederla in tutto il suo splendore, oltre che in molte altre vesti celebri, potete andare a visitare il suo sito all'indirizzo **www.soniasegreto.com**! Al mese prossimo! **Il vostro professionale Kappa**

Morrigan Aensland

Arahes Nei

Benten

Lamù

Misato Katsuragi

Nadia

Faye Valentine

Fujiko Mine

sommario

In copertina:
ANGEL DOLL

TIGER MASK

EXAXXION

FUGURUMA KAN RAIHODKI

NOMINOO

Qui a fianco:
Manifesto di Napoli Comicon 2002

Appuntamento a NAPOLI COMICON!
Tutte le informazioni nelle pagine della posta!

DI PUNTO IN BIANCO (E NERO)

Ehi, ehi! Fermatevi! Siamo qua!

Non sapevate più dove cercare l'editoriale e il sommario, vero? Be', eccoci qua.

Prima che qualcuno protesti, spieghiamo che questo mese abbiamo dovuto stravolgere un po' la parte anteriore della rivista a causa della grande quantità di fumetti a colori, e quindi, per evitare di togliere pagine all'articolo principale, abbiamo preferito sacrificare questo spazio e spostarlo nell'area in bianco e nero. Questo non significa che abbiamo eliminato pagine a colori, ma semplicemente che quella parte è stata occupata dai fumetti. Già, perché per via di una delle tante leggi della composizione meccanica editoriale, solo le prime trentadue pagine di **Kappa Magazine** sono stampate a colori, e dato che sarebbe stato un crimine far apparire **Fuguruma Memories** o **Angel Doll** in bianco e nero, abbiamo immolato noi stessi. Drammatico, vero? Vi avvertiamo subito che questo avverrà anche il mese prossimo, per cui necessariamente una parte di rubriche finirà di nuovo in bianco e nero ma, esattamente come su questo numero, le rubriche ci saranno al gran completo. Poi tutto tornerà normale dal numero 119, dato che il mese prossimo **Fuguruma Memories**, ahinoi, si conclude.

Tutto ciò avviene ad appena trenta giorni dall'idea lanciata su **Kappa Magazine** 116, e cioè quella di illustrare l'editoriale coi vostri disegni... a colori! Ma non preoccupatevi, l'idea c'è e rimane. Semplicemente premiamo il tasto *pause* sul telecomando e restiamo in attesa. Comunque sia, questo mese non sarebbe apparso nessun disegno, poiché mentre scriviamo queste righe è l'inizio di gennaio, e nessuno di voi ha ancora avuto modo di leggere l'editoriale di **Kappa Magazine** 115.

Ok, finito di parlare di paradossi temporali legati al mondo dell'editoria, passiamo a questo e ai prossimi numeri. Innanzi tutto sappiate che ci stiamo preparando per festeggiare i dieci anni di pubblicazione di **Kappa Magazine** con il numero 120, in edicola a fine giugno. Si tratterà di uno special F.O.O., ma cosa significhi questa sigla ve lo diremo solo a tempo debito. Abbiate pazienza, ci piace fare i misteriosi.

Un'altra idea (questa volta lanciata dal nostro verdognolo Kappa), consiste in una rubrica che parte da questo mese, senza periodicità fissa, e che apparirà quando ovviamente ci sarà abbastanza materiale da pubblicare. Si tratta di **Otaku 100% Portfolio**, ovvero l'evoluzione della rubrichetta che già il nostro acquatico amico proponeva, e che in versione 'espansa' si occuperà di quelli che da oggi definiremo ProCosPlayer (ovvero Professional Costume Player): molti, infatti, si dedicano a questo hobby con un entusiasmo impareggiabile, presenziando a ogni convention fumettistica con costumi sempre diversi ispirati al mondo dei fumetti, dei cartoni e dei videogiochi, e ci sembrava che una singola foto all'interno della versione standard di **Otaku 100%** (che comunque continuerà) non rendesse loro giustizia. Tutto ciò fa parte di un nuovo filone di redazionali che vorremmo inserire nel corpo fisso della rivista, volto a indagare nel mondo di otaku, fan-fiction, cosplay, fiere, fanzine e così via, per conoscerci un po' meglio fra di noi e (eventualmente) farci conoscere da chi non ha la minima idea che queste realtà esistano in Italia e siano ben radicate e consolidate. Ci sarà un bel po' di lavoro da fare, ragazzi!

Kappa boys

***«Osservare se stessi è difficile quanto guardare indietro senza voltarsi.»* H. D. Thoreau**

IE' passato praticamente un anno da quando ho cominciato a raccontarvi quali sono e come si svolgono le principali feste giapponesi. Eppure ne mancava ancora una, importantissima, che ha luogo il 2 febbraio accompagnata dal *mame maki*. *Mame* significa 'fagioli', *maki* significa 'spargere', e infatti durante questa ricorrenza siamo soliti spargere i fagioli di soia. Strano, vero? Lo so, ma è così. Dopo tutto, anche in una città italiana esiste una ricorrenza in cui si fa la 'guerra' con le arance, quindi magari c'è qualcosa in comune. Comunque sia, la festa del *mame maki* si chiama *Setsubun*, ovvero la festa dell'inizio delle stagioni. Quindi, teoricamente, ne abbiamo ben quattro, ma da un certo periodo in poi si iniziò a festeggiare solo quella della primavera. Il motivo non è chiaro, ma pensando ai sentimenti della gente che si aspettava la primavera, è piuttosto comprensibile. Si tratta di una festa arrivata in Giappone dalla Cina, a cui successivamente, intorno all'anno 700, fu aggiunto un rito chiamato *Tsuina*, atto a cacciare via un *oni* (demone) maligno che porta alla gente disgrazie e malattie. E' una festa piuttosto datata, dunque: secondo il testo antico *Nihon Shoki*, nel 706 si diffuse una terribile epidemia che decimò la popolazione, per cui nacque il rito dell'*Oni Yarai*, che diede origine – a quanto pare – alla tradizione odierna. Fu solo in seguito che si cominciò a spargere la soia. Ma per comprendere meglio questo rito, forse è necessario sapere nel dettaglio cosa sia un *oni*.

Gli *oni* appaiono spesso anche in tanti manga, solitamente rappresentati come demoni, diavoli od orchi, ma il suono originale di questa parola era *on*, che significa 'ombra'. In pratica, quando si parla di *oni*, s'intende un'energia invisibile e maligna, nonostante in seguito abbia acquisito il caratteristico aspetto grottesco e con le corna, reso celebre in Italia da **Lamù** di Rumiko Takahashi. Sempre nel libro *Nihon shoki* c'è la descrizione di un *oni* che apparve nell'anno 661 durante il funerale di un imperatore, ma allora non fece alcun male alla gente. Gli *oni* cominciarono a essere aggressivi nel Periodo Nara (dal 710 al 794). In quest'epoca si raccontava che le anime della gente morta di stenti, per strada, per malattie non curate e così via, si trasformassero in *oni* e sfogassero il loro rancore sulla gente (decine di essi sono descritti dettagliatamente in **Enciclopedia dei Mostri Giapponesi** di Shigeru Mizuki, di prossima pubblicazione per Kappa Edizioni, tradotto in italiano proprio da Keiko Ichiguchi – **Ndr**). Ma dopo il Periodo Heian (dal 794 al 1185) si iniziarono a considerare *oni* ma anche alcuni spiriti che portavano la felicità. In un racconto per bambini intitolato *Issun Boshi* appare un *oni* cattivo, che dopo essere sconfitto dal protagonista (un samurai piccolo come un mignolo) scappa lasciando una piccola mazzuola magica che esaudisce qualsiasi desiderio. In questo caso si tratta di un *oni* assai comico. Ci sono dunque gli *oni* buoni e quelli cattivi, ma visto che l'origi-

ne di questa creatura è l'anima di un defunto, possiamo ritenere che ciò derivi semplicemente dalla natura umana. E' un'idea molto buddista?

Ma torniamo all'*oni* cattivo, cioè all'energia maligna invisibile, e alle tecniche per cacciarlo via. Come dicevo all'inizio, è usanza spargere in giro fagioli di soia arrostita, come sempre un'abitudine derivata dalla Cina. Può darsi che questa tradizione si sia integrata così facilmente perché nell'antico Giappone c'era già l'abitudine di spargere chicchi di riso per scacciare il male, ma la vera e propria teoria del rito fu definita dagli *onmyoshi* nell'epoca Heian. Gli *onmyoshi* sono maghi capaci di governare gli spiriti e maneggiare l'energia invisibile di questo mondo, ma sono anche studiosi e ricercatori delle arti divinatorie, dell'astrologia e di altre scienze di questo tipo. Sono molti i riti tradizionali giapponesi che devono a questo genere di personalità il loro aspetto attuale. Secondo la loro teoria (talmente complicata che è difficile comprenderla... anche per i giapponesi stessi!), l'energia di questo mondo è divisa in cinque tipi, cioè quella degli alberi, del fuoco, della terra, dell'oro e dell'acqua. La durezza della soia rappresenta l'energia d'oro, la stessa che presiedeva al male e alla malattia. Prima di spargere la soia, bisogna mangiarne una quantità di chicchi pari alla propria età; fatto questo, la si lancia in giro recitando: "*Oni wa Soto, Fuku wa Uchi*" (l'*oni* è fuori, la felicità è nella casa). A volte uno dei familiari si mette una mascherina da *oni* per fare la parte del demone cattivo (spesso è il papà che lo fa) e gli altri gli lanciano la soia. Infatti, spesso nei negozi regalano questa maschera proprio insieme alla soia: non si perde mai l'occasione di fare affari, vero?

Un altro rito consiste nel cucinare una sardina ai ferri, trafiggerle la testa con un rametto di agrifoglio, e porla all'ingresso della casa, perché pare che gli *oni* maligni odino tanto la puzza di sardina da scappare via a gambe levate non appena la sentono.

I riti di *Setsubun* variano a seconda dei paesi. Per esempio, a Osaka si mangia un *maki zushi* (il tipo di sushi avvolto dall'alga, che forma una sorta di cilindro) senza tagliarlo a fette e restando voltati in una particolare direzione: questo porterebbe fortuna, ma dato che la direzione cambia ogni anno, è bene essere informati in anticipo. Pare che questo rito risalga alla fine del periodo Edo, mentre alcuni ritengono che sia stata inventata di recente come 'tattica' commerciale. Chissà chi ha ragione? Una delle tante ipotesi in merito è piuttosto particolare, visto che potreb-

be essere stata inventata dalle... 'hostess' dei quartieri a luci rosse. Siccome tagliare a fette un *maki zushi* poteva significare anche 'tagliare' un rapporto con un uomo, queste donne lo mangiavano intero nella speranza di trovare un compagno fisso.

In ogni modo, il *sushi* è considerato un cibo adatto alle festività, quindi forse si mangia anche per raccogliere felicità. Così, in questa stagione, insieme alla soia da spargere e da mangiare, si vendono anche molti *maki zuhi*. Il *maki zuhi* 'richiama-felicità' ha un diametro particolarmente ampio, tanto che è impossibile mangiarselo senza slogarsi le mandibole, e pare che questo abbia un significato ben preciso: la felicità non è poi cosi facile da ottenere... Appunto!

Keiko Ichiguchi

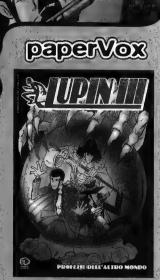
Top of the Web

Una nuova entrata (**manga.it**) e tantissimi nuovi voti per **jump.to/shoujomanga**, che si conferma in prima posizione. Entrate a visitare i siti che vi presentiamo, e diteci quello che preferite inviando una mail a **info@kappanet.it**. Ma se volete segnalarci nuove url da promuovere su queste pagine non esitate a farlo, magari allegando un breve articolo di presentazione che spieghi un po' la mappa del sito e i suoi obiettivi. La famiglia degli otaku sul web cresce di giorno in giorno, e non vogliamo dimenticarci di nessuno!

1 http://jump.to/shoujomanga
2 http://guide.supereva.it/anime_e_manga/
3 www.comicsplanet.com
4 http://digilander.iol.it/yukito
5 http://www.wangazine.it
6 www.stanza101.com
7 http://www.mangaworld.it
8 http://flowerhentai.supereva.it
9 www.manga.it
10 www.starcomics.com

Ed ecco a voi in ordine sparso altri siti nuovi di zecca, da votare perché possano entrare nella top ten di Kappa!

http://go.to/souryo
http://utenti.tripod.it/bmaxi
http://digilander.iol.it/mangamvp
www.drivemagazine.net
http://www.mangaitalia.it/community/sindis/mazworld.htm
http://www.portalemanga.supereva.it
http://utenti.tripod.it/anime_manga/index-2.html
http://utenti.tripod.it/SailorSaturn/
http://utenti.tripod.it/vision_escaflowne/
http://jlesson.cjb.net
http://www.tiphares.it
http://panchi.da.ru
http://members.xoom.it/encirobot/index.html
http://ccsitalian.cjb.net
http://web.tiscalinet.it/trigunvash
http://katyproject.supereva.it
http://digilander.iol.it/giggsy/
http://www.rorschachonline.it
web.tiscali.it/trigunvash
http://www.akadot.com/
http://www.anipike.com/
http://www.mangaart.com/
http://guide.supereva.it/anime_e_manga/
http://jameswong.com/ykproject/core.html
http://www.geocities.com/Tokyo/1552/zm_info.htm

E se volete un sito commerciale, con le novità Kappa Edizioni, visitate...
www.hunter.it

Guglielmo Signora
LUPIN III MILLENNIUM 2 PROFEZIE DELL'ALTRO MONDO
17x26, Brossurato, 64 pagine, b/n, euro 6,20

Secondo appuntamento con le nuove avventure del popolarissimo antieroe di Monkey Punch. Questa volta è Guglielmo Signora, vero 'lupinologo' italiano, a raccontarci quello che potremmo a tutti gli effetti definire come un suggestivo OAV a fumetti. Dopo le fortunate esperienze di *Arthur King* e *BeLee*, il bravo autore forlivese ci trascina in un mondo scosso da una serie di disastri naturali, di cui solo un esaltatissimo teleprofeta è in grado di prevedere in anticipo l'ubicazione. Le popolazioni della Terra gli sono grate, almeno fino a quando questi non decide di farsi pagare per i suoi servizi. E quando Lupin sente odore di denaro (molto denaro), non esita a coinvolgere Jigen e Goemon in un'avventura tutta azione e divertimento, soprattutto grazie al tratto umoristico ma estremamente dinamico dell'italico autore presentato questo mese. In appendice, tante curiosità sul mondo animato di Lupin III, e l'I.C.P.O. File Top Secret su Daisuke Jigen. **K**

GARAGE KIT & CHARACTER FIGURE - REPLICANT
WORKS 2 EXTRA ISSUE 1999-2001
Takeshobo, 178 pagine, ¥ 3.200.

G-DOLL - SEASON 1
Floating-Vagabond, 128 pagine, ¥ 1.238.

FIGURE MANIACS
2002 WINTER - VOL.3
Media Works, 116 pagine, ¥ 1.400.

Il mondo del fumetto e dell'animazione, in Giappone, ha anche un terzo spirito: quello del modellismo. In realtà, quando si parla di modellismo, ai più viene alla mente la nave da guerra, piuttosto che un famoso galeone, oppure le tante forme con cui editori specializzati in dispense ci propongono, dagli schermi televisivi, il borgo in miniatura con tanto di castello da costruire mattoncino dopo mattoncino. In Giappone modellismo significa sì tutto questo, ma solo in minima parte. La grossa fetta di mercato è dedicata all'animazione e sembra essere equamente suddivisa tra robottoni giganti e ammiccanti bamboline di plastica. E se della prima categoria è facile leggerne o vederne delle immagini su qualche rivista specializzata, della seconda solo la cerchia dei fan più ristretta e sfegatata ha nozioni approfondite. Intanto è davvero incredibile la gamma di character rappresentata (che comprende comunque anche il mondo dei videogiochi), e le bamboline sono talmente perfette in tutti i particolari da sembrare veramente uscite dal mondo dei cartoni animati. L'effetto di vedere finalmente tridimensionali gli abitanti di un mondo bidimensionale è veramente incredibile a descriversi, ma soprattutto l'effetto inevitabile è quello di desiderare di possederne più di un esemplare. A questo punto il problema inizia a diventare reale: le bamboline, nella loro scatola di montaggio, sono suddivise in pezzi e, soprattutto, sono assolutamente da colorare. Solo il fan più abile, con tanto di pazienza (e di suggerimenti contenuti in questi tre libri/catalogo), può sperare di avvicinarsi al risultato finale! A tutti gli altri rimangono le splendide fotografie da consumare con gli occhi.

Tre libri che raccolgono in una galleria fotografica accuratissima le più belle Action Figure uscite in Giappone a cavallo tra il 2001 e il 2002, completati da una sezione ciascuno, dedicata ai consigli per gli aspiranti costruttori.

Imperdibile anche la sezione hard, presente in tutte e tre le pubblicazioni. Quale occasione migliore per ammirare i personaggi che amate in una veste assolutamente inedita?! Only for fan! **BR**

SAKURA TAISEN 3
Soft Bank Publishing, 160 pagine, ¥ 2.300.

A ogni videogioco che si rispetti vengono sempre dedicate diverse pubblicazioni che ne spiegano le strategie, i segreti e quant'altro possa incuriosire un appassionato. Ma ci sono giochi che ottengono un successo strepitoso, e ogni libro a loro dedicato diventa sempre più completo e interessante. E' questo il caso del terzo capitolo di **Sakura Taisen** (*Sakura Wars 3*) per Dreamcast. Questo interessante libro interamente a colori (cosa assai rara in una produzione di questo genere), contiene moltissimo materiale, fra cui schede di tutti i personaggi, interviste ai creatori e curiosità varie, e arricchito da diverse illustrazioni disegnate dall'ideatore grafico dei personaggi, Kosuke 'Oh, mia dea!' Fujishima e da altri disegnatori che hanno contribuito a rendere popolare questa serie di videogiochi. Per chi non lo sapesse, il gioco è un'avventura condita da innumerevoli sequenze animate, che ha come protagoniste un gruppo di ragazze che fanno parte di una compagnia teatrale (Teikoku Kageki Dan) che lavora segretamente per il governo giapponese, e alla guida di possenti robot difende la popolazione da criminali, mostri alieni ecc. In questo terzo capitolo della saga, lo scenario della battaglia si sposta da Tokyo a Parigi, dove entrano per la prima volta in scena un nuovo gruppo di ragazze (Les Chattes Noires). Questo bel volume ci aiuta così a conoscere i nuovi personaggi, attraverso schizzi preparatori, disegni e interviste alle doppiatrici. Ma la cosa non finisce qui, infatti, troviamo anche i disegni e i dati tecnici dei robot, dei nemici e di tutti i personaggi comprimari, in poche parole una sorta di enciclopedia di questo straordinario videogame, mai pubblicato in Italia ma assai conosciuto fra gli appassionati. Un imperdibile volume per ogni appassionato del vidogioco.

AP

2° concorso

otto tavole per mondo naif

La Hunter srl, in collaborazione con Kappa Edizioni e "Fumo di China", indice il secondo concorso **8 tavole per Mondo Naif**.
Il concorso è aperto a tutti. Non ci sono limiti d'età. Possono partecipare sia esordienti sia autori che hanno già pubblicato.
Coloro che intendono partecipare devono realizzare una sequenza a fumetti non più lunga di 8 tavole prendendo spunto da una storia a fumetti apparsa sulla rivista "Mondo Naif" o su uno dei volumi dell'omonima collana libraria.
La storia scelta come spunto dev'essere ridisegnata con nuove inquadrature, ambientazioni e caratterizzazioni, i dialoghi possono essere reinventati o mantenuti identici.
Le storie così realizzate devono essere inviate in duplice copia entro il 31 maggio 2002 al seguente indirizzo:
2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF** c/o Hunter S.r.l. – Via Battiferro 12, 40129 Bologna.
Vanno inviate solo fotocopie, non saranno accettati né restituiti eventuali originali.
Il premio del concorso consiste nella pubblicazione di una storia inedita sulla rivista "Mondo Naif".
Se il vincitore sarà un disegnatore/trice, gli/le verrà proposta una sceneggiatura alla quale lavorerà con uno degli sceneggiatori che collaborano alla rivista.
Nel caso il vincitore/trice sia un autore/trice completo/a, sarà concordato un soggetto con la redazione della rivista al quale il vincitore/trice lavorerà sotto la supervisione di uno degli sceneggiatori della rivista.
Per partecipare al concorso è necessario acquistare, per un importo di almeno 40.000 lire, volumi a fumetti dal catalogo Kappa Edizioni o numeri della rivista "Mondo Naif". Sono esclusi i titoli non a fumetti.
L'importo va versato sul conto corrente postale Nr. 21444401 intestato alla ditta Hunter S.r.l., e la fotocopia della ricevuta va inviata tramite lettera a: Hunter S.r.l. - Via Battiferro 12, 40129 Bologna, 2° Concorso **8 TAVOLE PER MONDO NAIF**.
Nella lettera occorre specificare se si intende partecipare al concorso in qualità di disegnatore o di autore completo. Inoltre bisogna specificare quali pubblicazioni di Kappa Edizioni si desidera ricevere per un importo pari alla somma versata.
La Hunter S.r.l. provvederà all'invio delle pubblicazioni, congiuntamente alla risposta di accettazione alla partecipazione al concorso. La busta di risposta conterrà inoltre un codice numerico di partecipazione che andrà restituito al momento della consegna del lavoro, e la dichiarazione per autorizzare la ditta Hunter S.r.l. al trattamento dei dati personali come prescrive la legge sulla Privacy. Tale dichiarazione dovrà essere restituita firmata per accettazione.
Il nome del vincitore o della vincitrice sarà reso noto in occasione della Fiera del Fumetto di Rimini che si terrà nel luglio 2002.

Aida al confine © Vinci/Kappa

Cuori in affitto © De Giovanni/Accardi/Kappa

Yoshikazu Yasuhiko
NOMINOO
CAPITOLO TERZO

SHI-
DOR!

COS'E' SUC-
CES-
SO?
CHE RU-
MORE ERA?

NON E' NIENTE...
I NOSTRI UOMINI HANNO CATTURATO UN CINGHIALE...

...
HO CAPI-
TO...

...

STA BENE...
...NOSTRA MADRE?

MH...
DOPO TANTO TEMPO...
...RIVEDRO' IL SUO VISO...

TUMP

COSA C'E'?
MA GUARDA... NON MI AVRAI DIMENTICATO, SHIDORI...?
SONO IO.

NON TI HO AFFATTO DIMENTICATO...
MA...
...TU NON SEI PIU' ISACHI!

TORNA FRA I MONTI...
VATTENE!

SE TU SEI ISACHI...
...PER NOI...
...SARAI COME MORTO!

E' QUELLO CHE DIRO'...
...A NOSTRA MADRE...

AH, CAPISCO! SICCHÈ IO SAREI MORTO!

FORSE PERCHÈ SONO DIVENTATO UNO SPORCO E PUZZOLENTE TSUCHIGUMO?

THUMP

PERÒ SONO DIVENTATO **FORTE**, SHIDORI...

COME HAI VISTO HO ABBATTUTO CON GRANDE FACILITÀ UN CINGHIALE DI QUELLA STAZZA!

...

BA-
STA...
LA VEN-
DETTA... I
CONFRONTI
RELATIVI
ALLA FORZA
FISICA...
IO
NON NE
POSSO
PIÙ DI
TUTTE
QUESTE
COSE...

ANCHE
DIVENTAN-
DO FORTE E
AMMAZZAN-
DO SUKUNE,
COSA PUOI
RISOLVERE?

DOPO AVER
RECUPERATO IL
PAESE DI TAGIMA,
QUESTA VOLTA
SAREMO NOI A
ESSERE PRESI
DI MIRA DALLA
GENTE DI HASE!

IL POPOLO DI
TAGIMA E
QUELLO DI
HASE... AP-
PARTENIAMO
TUTTI ALLA
STESSA
TRIBÙ...
...E
DISCENDIAMO
DAGLI STESSI
ANTENATI...
IN ORIGINE
ERAVAMO IN
BUONI RAP-
PORTI...
...MA
ORA,
STIAMO
SOLO
RAFFOR-
ZANDO IL
RANCO-
RE RECI-
PROCO,
DIVEN-
TANDO
NEMICI
TRA DI
NOI...

SE TI
PIACE
CONTI-
NUARE A
CREARE
CON-
FLITTI IN
QUESTO
MODO...
...DIVENTA
PURE UNA
SEMPLICE
BELVA!
NON TI
VOGLIO
PIÙ VE-
DERE!

...

FWIIIIIT
!!!
RUSH
RUSH
RUSH

QUESTI SONO I MIEI COMPAGNI.
TUTTI LORO MI UBBIDISCONO.

SE GLI ORDINASSI DI UCCIDERE QUELLI DI HASE...
...LO FAREBBERO ASPETTANDO SOLO UN MIO SEGNALE...
PROPRIO COME IL FISCHIO CHE HAI APPENA UDITO!

SE QUESTO E` UN COMPORTAMENTO DA BELVA, COME DICI TU, SHIDORI...
...ALLORA IO LO SONO GIÀ!

MI STA BENE ESSERE UNA BELVA...
...SE QUESTO SERVIRÀ A VENDICARMI!
NON DIMENTICHERÒ MAI LA RABBIA CHE PROVAI IN QUEL MOMENTO!
PIUTTOSTO CHE DIMENTICARLO...

...MI STRAPPEREI GLI ARTI DAL CORPO...
...E LI FAREI DIVORARE DAL DIO DEL MONTE KATSURAGI!

TAP
TAP

CREDEVO CHE ISACHI FOSSE TORNATO DAVVERO...

SAI COME L'HO VISTO, SHIDORI...?
LUI ERA DIVENTATO UN BEL RAGAZZO...

...

DEV'ESSERE STATO SOLO UN SOGNO...

...E MENTRE MI TENEVA PER MANO...
...MI DICEVA DI TORNARE ALLA NOSTRA NUOVA CASA A TAGIMA...

SHIDO-RI...
SHIDO-RI...

SCUSA-MI...
NON PARLERO' MAI PIU' DI ISACHI... RESTAMI ACCANTO, SHIDORI...
...

SIGH

UH... OHH HOO...
SIGH

STUPI-DO...

SEI UNO STUPI-DO...
...FRATELLO MIO...

* CINABRO, MERCURIO, MATERIA PRIMA DEL VERMIGLIONE. IL PREPARATO A BASE DI TERRA ROSSA ERA CONSIDERATO PORTATORE DI ETERNA GIOVINEZZA E LONGEVITÀ.

IL MONTE KATSURAGI PRODUCE NATURALMENTE UNA TERRA ROSSA DI OTTIMA QUALITÀ!
ANCHE IL POPOLO DI TAGIMA LA OFFRIVA SPESSO IN ONORE DI SUA MAESTÀ!

DOVETE DARVI DA FARE PIU' CHE POTETE PER ACCONTENTARE IL DESIDERIO DI SUA MAESTÀ L'IMPERATORE!
NON VI IMPEGNATE ABBASTANZA!
NON E' POSSIBILE CHE PROPRIO VOI, LA GENTE DI HASE, LORO SUCCESSORI, NON SIATE IN GRADO DI FARLO!

...ORDINA.
COME...

OVVIO...
MANCA LA TERRA ROSSA?

COME IMMAGI-NAVAMO, ECCO CHE INIZIA A IMPORCI LE SUE RICHIESTE ASSUR-DE!

DATO CHE CI HANNO CONVOCATO, DOVEVAMO IMMAGINARE CHE SI TRAT-TASSE UNA COSA DEL GENERE...

HASE È DA SEMPRE IL PAESE CHE SI OCCUPA DEI LAVORI IN ARGILLA, PERCIÒ, PRODUCENDO VASELLAME E HANIWA* IN QUESTO MATERIALE...

...ABBIAMO SERVITO SUA MAESTÀ L'IMPERATORE. PERÒ, DA QUANDO CI È STATA ASSEGNATA QUESTA TERRA DI TAGIMA, OGNI NOSTRO SERVIGIO NON È PIÙ CONSIDERATO SUFFICIENTE...

TUTTI CONSIDERANO NOI DI HASE UOMINI FORTUNATI, MA PURTROPPO NON È COSÌ...

* STATUETTE D'ARGILLA DI FORMA CILINDRICA, O RAFFIGURANTI ANIMALI, PERSONE, UTENSILI, E COSÌ VIA. KB

* IL 'POPOLO CHE SI OCCUPA DEI LAVORI IN ARGILLA', OVVERO **HAJI**, IN GIAPPONESE HA LA STESSA PRONUNCIA DI 'VERGOGNA'. KB

...ALTRIMEN-TI OGUNA DIVENTERÀ DI CATTIVO UMORE!
BE'...
ANDRÒ A FARE UN GIRO INTORNO ALLA MONTAGNA,
TORNERÒ SUBITO!
SU-KUNE!
SUL SERIO, NON C'È BISOGNO CHE TI INOLTRI TROPPO IN QUEL POSTO...

NON APPENA AVRAI TROVATO LA VENA DELLA TERRA ROSSA, TORNA SUBITO DA NOI!
SCAVEREMO LA ROCCIA INSIEME, UNENDO TUTTE LE NOSTRE FORZE!

WOOOSSH

CLANG
CLANG
CLANG

HM
NIENTE MALE!

E' UN VERMIGLIO BELLISSIMO!
L'ARGENTO VIVO TRASUDA A VISTA D'OCCHIO...

SEMBRA CHE QUESTO FILONE...
...SIA ABBASTANZA BUONO.

IL PROBLEMA È...
...SE C'È IL MINERALE...
...IN QUANTITÀ ELEVATA...
CHE MERAVIGLIA!
FINO AL LETTO DEL TORRENTE LAGGIÙ, È TUTTO ROSSO A CAUSA DEL COLORE DELLA TERRA!
IL LETTO DEL TORRENTE DI TERRA ROSSA...
...
SEMBRA TINTO SI SANGUE!
FIUUUUUUU
DAL MONTE KATSURAGI SI OTTENGONO SIA TERRA ROSSA CHE SABBIA DI FERRO...
ECCO PERCHÈ NE PARLAVANO COME DELLA MONTAGNA DEL TESORO...
CERTO...
...NON AVREI MAI IMMAGINATO COSÌ TANTO...

WOOSH

QUESTO VENTO...
...PORTA NUVOLE!

È STATO COMUNQUE PROFICUO.
È MEGLIO TORNARE INDIETRO IL PRIMA POSSIBILE.

MA CHE...?
E IL CAVAL-LO...?
SONO SICU-RO...
...DI AVERLO LEGATO QUI...
NON CREDO SIA POSSIBILE CHE IL CA-VALLO SI SCIOLGA DA SOLO...
...LE REDI-NI...
...

WOOOOOSH
DEVO SCENDERE DALLA MONTAGNA PRIMA CHE FACCIA BUIO...
PUO' DARSI CHE STIA PER PIOVERE MOLTO...
ANZI...
GIUDICANDO DA QUESTO FREDDO, CADRA' NEVISCHIO... O FORSE NEVE VERA E PROPRIA...

DEVO SBRI-GAR-MI...
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
THUMF
UGH

HO UNA GAMBA...

..JUTTA INTORPIDITA...

CHE DIAVOLO MI SUCCEDE?!

HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
HANF
UGH
HN
NNH
UGH

WOOOSH

HUFF

NO...
L'INTORPIDIMENTO PEGGIORA SEMPRE DI PIÙ...

CONTINUANDO COSÌ...
...MI SI IMMOBILIZZERANNO ENTRAMBE LE GAMBE...

MA CHE DIAVOLO... MI È SUCCESSO...?

HO CAPITO...
E' STATO KEHAYA...

QUANDO MI HA COLPITO LA SPINA DORSALE DURANTE IL COMBATTIMENTO... ECCO COSA...

COMUNQUE SIA...

DEVO FARCE-LA...
DEVO TORNARE IN PAESE...
CONTINUANDO COSÌ, MORIRÒ ASSIDERATO... OPPURE VERRÒ SCOPERTO DA QUELLI DI TAGIMA...
...CHE MI AMMAZZE-REBBERO DI SICURO...

ORA NON SO DOVE MI TROVO...

DOVREI ESSERE SCESO ABBASTANZA VERSO I PIEDI DELLA MONTAGNA...

...MA SI-CURAMENTE... FRA POCO... ARRIVERÒ AL MIO VIL-LAGGIO...
PUÒ DARSI CHE QUALCUNO SIA VENUTO AD ACCOGLIERMI...

UN FIU-ME...

C'ERA UN FIUME DEL GENERE, VICINO AL MIO VIL-LAGGIO...?

OH, MA QUESTO E' DOVE VENGONO AD ATTINGERE L'ACQUA...

LASSU' ABITA QUALCUNO...
CHI E'...?
CHI SARA'?
CHI CI ABITA QUI?

TUMP
TUMP
TUMP

CLANK

M-MI SONO PER-SO...
S-SONO UN CER-CATORE DI MINE-RALI...

TUMP

...POTRE-STE FARMI RIPOSARE UN PO'...?
S-SCU-SATE...

CHI E'?
...

OH, MENO MALE!

CREDEVO DI MORIRE COSÌ PER LA STRADA...

NON È CHE NON SONO ABITUATO A CAMMINARE IN MONTAGNA, MA ALL'IMPROVVISO...
...SONO STATO COLTO DA UN CRAMPO ALLA GAMBA... E ORA NON POSSO PIÙ CAMMINARE BENE...

...

VI RINGRAZIO...
SPERAVO CHE MI PERMETTESTE ALMENO DI CORICARMI SUL PAVIMENTO...
...MA MI STATE OFFRENDO PERFINO DA MANGIARE...

C'E` QUALCUNO A LETTO, IN QUELLA STANZA...?
E` UN MALATO?
E` MIA MADRE.
NON...
...NON FATECI CASO.
ORMAI NON E` PIU` QUI.
E` MORTA...
...CIRCA DIECI GIORNI FA.
QUI NON C'E` NEMMENO UN LUOGO DOVE PORTARE I DEFUNTI...
E` MORTA IN UNA MANIERA DAVVERO PIETOSA...
PERCIO`, FINCHE` POSSO...
...HO DECISO DI RIMANERE INSIEME A LEI...

...

PERDONATE SE VI FACCIO UNA DOMANDA INDISCRETA...
...MA VOI NON MI SEMBRATE UNA SEMPLICE MONTANARA... PER CASO, VOI SIETE...

COME AVETE INTUITO, FACCIAMO PARTE DELLA GENTE DI TAGIMA...
...CACCIATA DAL NOSTRO PAESE...

SUPPONGO CHE VOI SIATE DELLA TRIBÙ IZUMO DI HASE.
MI DISPIACE DOVERVELO DIRE NONOSTANTE SIATE IN DIFFICOLTÀ...
...MA DOVETE ANDARVENE VIA DI QUI IL PIÙ PRESTO POSSIBILE!

CO...
...COSA INTENDE?

QUESTO LUOGO È FREQUENTATO DA UN UOMO CHE NON HA ALCUNA PIETÀ...
...NEI CONFRONTI DI CHIUNQUE APPARTENGA AL POPOLO DI HASE...

SE SCOPRIRÀ CHE SIETE QUI...
...SARETE UCCISO.

NOMINOO - CONTINUA (3 DI 6)

Kenichi Sonoda
EXAXXION
FINALE SOSPESO

DUMP
ROAARR
ROARRR

BLOW
CAMPO VISIVO RIDOTTO A CAUSA DELLE NUVOLE MAGNETIZZATE!
ROARRRRR
SPOSTA UN PO' A SINISTRA L'ASSE DEL CANNONE! SPARA IMMEDIATAMENTE!
DUMP
SBRIGATI! E SPAZZA VIA ANCHE IL GAS CON IL CONTROLLO GRAVITAZIONALE!
L'HO CAPTATO CON IL SONAR! SI È GIÀ SPOSTATO A SINISTRA DI CIRCA TRENTA GRADI... ACQUISIRÒ IL BERSAGLIO!
ORMAI, ANCHE SE CI COLPISSIMO A VICENDA, SAREMMO NOI AD AVERE LA MEGLIO!
LO STO GIÀ FACENDO!

BLOW

ROARR
MALEDIZIONE!

THOOM

WHAM

CE L'HAI FATTA! BRAVO HOICHI!
NON C'È STATA ALCUNA FUORIUSCITA DI MATERIA-ANTIMATERIA DELL'XXX UNIT DAL ROBOT NEMICO!
A QUANTO PARE L'HA ESAURITA, NON POTENDO DOMINARE IL CONTROLLO INERZIALE DELLA POTENZA A CANNA INTERA!
UN OTTIMO RISULTATO! È ANDATA TALMENTE BENE, CHE IO STESSO NON RIESCO A CREDERCI!
È IL MOMENTO DI PASSARE ALLA GUERRA DELLE INFORMAZIONI! DIFFONDI LE PROVE! RECLAMIZZA LA MORTE DI SHESKA!

IL DAGNOF 1 DOVEVA ESSERE DOTATO DELL'XXX UNIT! PERCHE' E' STATO SCONFITTO?!
SI TRATTA DI UNA GRAVE PREVARICAZIONE DA PARTE DEL COLONNELLO FRANKI!
SI, MA GIUNTI A QUESTO PUNTO NON HA PIU' SENSO CHIARIRE LE RESPONSABILITÀ!

QUESTO SIGNIFICA CHE NON AVEVA FIDUCIA NEMMENO IN NOI...
PROPRIO LUI... UNO DI QUELLI CHE MAI ANDAVA IN PRIMA LINEA... E' ENTRATO NEL DAGNOF 1 DI SUA SPONTANEA VOLONTÀ... TEMEVA FORSE CHE SI POTESSE VERIFICARE UN COLPO DI STATO ALL'INTERNO DI UNO GIÀ IN CORSO...?

SEMBRA CHE CON LA QUANTITÀ RESIDUA DI MATERIA-ANTIMATERIA NON SIA RIUSCITO A NEUTRALIZZARE LA POTENZA DELLA CANNA LUNGA DEL ROBOT NEMICO.
NON HO POTUTO ACCERTARE LA SUA COMPLETA ESTINZIONE DOPO IL COLPO SUBITO.

IL GENERALE SHESKA ERA A BORDO DEL DAGNOF 1?! NOI NON NE SAPPIAMO NULLA!
CHE SIA STATA UNA SUA DECISIONE ARBITRARIA?
CI E' APPENA GIUNTA LA NOTIZIA CHE IL DAGNOF 1 E' STATO DISTRUTTO DAL ROBOT NEMICO!
ACCERTATEVI IMMEDIATAMENTE SE SHESKA E' VIVO O NO!

ABBIAMO PERSO L'XXX UNIT! IL PILOTA NEMICO NON POTRÀ ESSERE INFLUENZATO DALLA PRESENZA DEGLI OSTAGGI TERRESTRI NELLA BASE DEGLI ASCENSORI!
COSA FACCIAMO ORA?!
CAPITANO RYAMA?
QUAL È LO STATO ATTUALE DELLA NAVE DA GUERRA MOBILE SIMOV?
...MA PURTROPPO LA SUA POTENZA È UGUALE A QUELLA DEL CANNONE PRINCIPALE DEL DAGNOF 1.
È IN STATO D'ATTESA, CON IL BERSAGLIO GIÀ INQUADRATO, A GITTATA MASSIMA PER IL COLPO DI CANNONE.
NON È STATO ANCORA COLPITO AL TRONCO, INOLTRE GLI ABBIAMO STACCATO UN BRACCIO GIÀ UNA VOLTA, E SPARANDOGLI DA LUNGA DISTANZA!
NON È ANCORA DETTO CHE QUEL TIPO DI CANNONE SIA IMPOTENTE CONTRO IL NOSTRO AVVERSARIO!
ANCHE IN QUEL MOMENTO CREDO ABBIAMO MIRATO AL SUO TRONCO! MA È RIUSCITO A SPOSTARSI LEGGERMENTE!
E SE SUBISSIMO IL SUO CONTRATTACCO, COSA ACCADREBBE?
A DIFFERENZA DI UN ROBOT, LA SIMOV HA LE DIMENSIONI DI UNA NAVE DA GUERRA, E RIESCE A USARE IL CONTROLLO D'INERZIA AL LIVELLO DEL DAGNOF GRAZIE A UN GENERATORE E A UNA BATTERIA DI DIMENSIONI ECCEZIONALI.
SE SIAMO ALLO STESSO LIVELLO, NON SARÀ POSSIBILE DIFENDERSI DALLA SUA CANNONATA!

LA SIMOV RIMARRÀ IN ATTESA FINO ALL'ARRIVO DELLE NUOVE DIRETTIVE.
PIUTTOSTO, IL PROBLEMA SARÀ LA PROSSIMA MOSSA DEL PIANETA MADRE.

SARÀ QUESTIONE DI TEMPO, E IL PIANETA MADRE INVIERÀ LA DIVISIONE NUMERO UNO, ANCHE SE NON C'È PIÙ IL CANCELLO SUBSPAZIALE.
SE NON RIUSCIREMO A OTTENERE L'XXX UNIT PRIMA CHE QUESTO ACCADA, NON AVREMO ALCUNA POSSIBILITÀ DI VINCERE!

RACCONTEREMO CHE... IL GENERALE SHESKA È SALITO DI PERSONA A BORDO DEL ROBOT CHE HA FATTO COSTRUIRE DI TESTA PROPRIA, COSTRINGENDOCI A COLLABORARE NELLA SUA OPERAZIONE...
TUTTO GRAZIE A QUEL CANNONE ABNORME E ALL'XXX UNIT!

...
...HO CAPITO...

DIREMO CHE QUEL DITTATORE IMPROVVISATO HA VOLUTO METTERE IN ATTO UN COLPO DI STATO MALGRADO LA NOSTRA OPPOSIZIONE, RICORRENDO ALLA FORZA OFFENSIVA E DIFENSIVA PIÙ EFFICACE MAI ESISTITA, MA È MORTO INSIEME ALLA SUA ARMA!
COSÌ POTREMO RIACQUISTARE LA NOSTRA POSIZIONE, DA CUI POTER ADEMPIERE ALL'ORDINE IMPARTITO DAL PIANETA MADRE!

SONO DEL TUO STESSO PARERE, MA VORREI CHE CONFERMASSI IL FATTO CHE FAREMO TUTTO IL POSSIBILE PER ASSICURARCI L'XXX UNIT, FINCHE` NON ARRIVERA` LA DIVISIONE NUMERO UNO!

GIUSTO... QUALUNQUE ATTEGGIAMENTO DOVESSIMO PRENDERE ALLA FINE, E` MOLTO MEGLIO TENERLA SOTTO CONTROLLO...
OCCORRE FAR CREDERE CHE NON ERA POSSIBILE METTERSI IN COMUNICAZIONE CON LORO PRIMA!

FAREMO FINTA CHE PRIMA DELLA SCOMPARSA DEL CANCELLO SUBSPAZIALE, IL SISTEMA DI COMUNICAZIONE D'EMERGENZA SIA STATO DISTRUTTO DAL GENERALE, COMPRESO L'IMPIANTO DI RISERVA! MODIFICHERO` ANCHE LE REGISTRAZIONI...
...PER FAR SI` CHE TUTTO SIA CONFERMATO!

PARE CHE SIAMO TUTTI D'ACCORDO... COMUNQUE SIA, CREDO CHE LA COSA MIGLIORE SIA NASCONDERE AI TERRESTRI CIO` CHE HA FATTO IL GENERALE.
PERFETTAMENTE D'ACCORDO.

DOPO LA COMPARSA DELL'EXAXXION, HANNO COMINCIATO A VERIFICARSI MOVIMENTI RIBELLI ANTIGOVERNATIVI DA PARTE DEI TERRESTRI!
NON DOBBIAMO FORNIRE ULTERIORI SPUNTI CHE POSSANO INCORAGGIARE QUELLA GENTE A CONTINUARE A ORGANIZZARSI!

SARA` DIFFICILE NASCONDERE IL FATTO CHE IL DAGNOF SIA STATO SCONFITTO.
DIFFONDEREMO LA NOTIZIA CHE UN COMUNE PILOTA E` MORTO IN BATTAGLIA PER UN'ESITAZIONE, DOVUTA AL TIMORE CHE LA BASE DEGLI ASCENSORI POTESSE ESSERE COLPITA DA PROIETTILI VAGANTI.

AH!

LE IMMAGINI DELLA BATTAGLIA ALLA BASE DEGLI ASCENSORI DI POCO FA SONO STATE GIÀ TRASMESSE DALLE TV SULLA RETE DI TUTTO IL MONDO!
WHUP
COSA?!
MA ERA GIÀ ATTIVA UNA PROTEZIONE DI PRIMA CATEGORIA SU TUTTA L'AREA INTORNO ALLA BASE DEGLI ASCENSORI!

HANNO SFRUTTATO IL CIRCUITO MILITARE DELLA GASTARF SOTTO IL MARE!
INTERROMPILE A TUTTI I COSTI!
LE HO GIÀ INTERROTTE, MA TEMO CHE I DATI IMPORTANTI SIANO STATI GIÀ DIFFUSI!

GUERRIGLIERI E PARTIGIANI INIZIERANNO A PRENDERE CORAGGIO E USCIRE ALLO SCOPERTO...

SÌ! ECCO FATTO!
ORA RIPOSIAMOCI UN ATTIMO. PASSA IL CIRCUITO PRIORITARIO NEL SOGGIORNO.
PSSSH

NCN

LIO-ZONY

LE IMMAGINI CHE AVETE APPENA VISTO SI RIFERISCONO A UN FATTO REALMENTE ACCADUTO ALL'AEROPORTO DELLA BASE DEGLI ASCENSORI AL LARGO DELLE HAWAII.

ABBIAMO APPENA SCOPERTO CHE IL ROBOT DAL GRANDE CANNONE DISTRUTTO DALL'EXAXXION...

...ERA PILOTATO DALL'AMBASCIATORE PLENIPOTENZIARIO SHESKA ZOBROZAFKA, OVVERO IL CAPO DEL GOVERNO RIOFARDIANO...

EXAXXION - CONTINUA

Clamp CHOBITS

CHAPTER.9

HIDEKI!
FORZA!
SCRIB SCRIB
STUDENTE ALL'OPERA
SEI VERAMENTE CARINA, CHII!
SIGH
FORZA
OOH, SANTO CIELO!
CARINA.
SÌ, CHII! SEI CARINA!
CA-RI-NA?

ANCHE TU SEI CARINO, HIDEKI?
BE'... ECCO, IO...
...NON POTREI MAI CONSIDERARMI CARINO... NON SONO SFACCIATO FINO A QUESTO PUNTO... N-NON E` UNA COSA CHE POSSO DIRMI DA SOLO... E SE POI NON E` VERA...?
UGH
ANCHE TU SEI CARINO, HIDEKI!
TOC TOC
COS... AH! S-SI`?! CHI E`?!

QUESTO E` UN SAC-CHET-TO DI CAR-TA.
FLIP FLIP
UN SACCHETTO DI CARTA REGALA-TO DAL DI-RET-TO-RE DEL LO-CA-LE.

SWING SWING
OH, SCUSAMI SE TI HO DISTURBATO!

SONO L'AMMINI-STRATRICE!
TAP TAP
HO APPENA FINITO DI CU-CINARE UNO SPEZZATINO DI CARNE CON CONTORNO DI PATATE...
OH, LA RINGRA-ZIO!
..TI VA DI ASSAG-GIARLO?

LA RINGRAZIO DELLA SUA COSTANTE PREMURA!
LEI E` VERA-MENTE UNA BRAVISSIMA CUOCA, PA-ROLA MIA!
OH, GRAZIE!

PUSH
BIP
ON

QUESTO E` UN LET-TO-RE D-V-D.
UN DVD PRE-STA-TO DAL DIRETTORE DEL LOCALE.

...
BLINK
?
E POI...
...QUESTI SONO I VE-STITI PER CHII...
BLINK
?
?
SHOCK
CHII?
FLOP

E` IL LETTORE DVD CHE MI HA PRESTATO IL DIRETTORE DEL LOCALE DOVE LAVORO!
MA GUARDA CHE ROBA!
AH AH!
AAAARGH!
QUEL FILM DEV'ESSERE SUO!
GIURO!

UGH
QUESTO...
MMH
...E` UN CON-TOR-NO?

WHUMP!

AAARGH!

DARMI DA FARE?! MA PER CHE COSA?! SIGNORA AMMINISTRATRICE!

E PER GIUNTA, L'ABITO CHE MI HA REGALATO È UNA DIVISA ALLA MARINARETTA!

DARMI...

RUSTLE

MI AVRÀ PRESO PER UN MANIACO.

SIGH

CHE VERGOGNA... NON AVREI MAI IMMAGINATO CHE CHII MI AVREBBE POTUTO FAR FARE UNA FIGURACCIA DEL GENERE DAVANTI AL-L'AMMINISTRATRICE DEL PALAZZO...

È INCREDIBILE... CHII NON SA DAVVERO DISTINGUERE PER NIENTE...
...LE COSE CHE SI POSSONO FARE DA QUELLE CHE NON SI DEVONO FARE!
PERÒ...
PUÒ DARSI CHE QUESTO PARTICOLARE...
...SIA PIÙ IMPORTANTE E GRAVE DI QUANTO IMMAGINI...

SMILE
...VISTO CHE È COSÌ CARINA, NON ME NE IMPORTA NULLA!
EH EH
LIBRERIA YAMATANI

FLIP
FLIP

QUESTA E` UNA LIBRERIA. QUI VENDONO I LIBRI. LIBRI DI OGNI GENERE.
LI-BRI?
VEDIAMO UN PO'... COME POSSO SPIEGARGLIELO? DUNQUE... I LIBRI SONO COSE DI CARTA STAMPATA SU CUI PUOI TROVARE SCRITTE TANTE COSE DIVERSE...
...CHE POSSONO ESSERE UTILI, DIVERTENTI, INTERESSANTI E COSI` VIA...

CHII?
FLIP
HOT BODIES
AH... ECCO...
FLAP
ANCHE QUELLO, IN **UN CERTO SENSO**, PUO` ESSERE CONSIDERATO **UTILE**... I-IN EFFETTI, P-PENSO CHE LO COMPRERO`...

OCCORRONO TESTI E DIZIONARI... SIGH... E PENSARE CHE SONO QUASI AL VERDE...
TAP
TAP
TAP

CHE C'E?

LA CITTA' DESERTA

HIDEKI!
GRAB
HIDEKI!
IN UN LIBRO CI SONO SCRITTE MOLTE COSE UTILI, PIU` DI QUANTO IO DA SOLO POSSA INSEGNARTI.
CALMA, CALMA... NON E` NIENTE! IN QUESTE OCCASIONI, COMUNQUE, DIRE GRAZIE E` PIU` CHE SUFFICIENTE.
SCUSATE, VOI DUE... LA SCENA D'AMORE POTRESTE CONTINUARLA DOPO AVER PAGATO? GRAZIE!
BLUSH
FIIIT
FIIIU
AH... S-SI'! M-MI SCUSI!
GRAZIE!
CHOBITS - CONTINUA

Sanae Miyau & Hideki Nonomura

OFFICE REI

GIOCHERÒ COL CHILD, FEILONG.

Sanae Miyau & Hideki Nonomura
OFFICE REI
- MASAKI OHIKO -

SIGH
SIAMO SINCERI, SONO DAVVERO STANCA DI QUESTA SITUAZIONE, E NON DORMO A SUFFICIENZA...

TUTTE LE NOTTI SONO IN QUESTO STATO...
CLANK
DEVO FARLO PER IMPEDIRE CHE NADESHIKO POSSA SORPRENDERE YUTA NEL SONNO, MA NON NE POSSO PIÙ...

NO! NON POSSO MOLLARE ORA!
SONO L'UNICA IN GRADO DI DIFENDERE YUTA DALLE FAUCI VELENOSE DI NADESHIKO!

NON RIESCI AD ADDORMENTARTI, EMIRU?

AVRAI UN ASPETTO TERRIBILE, FRA QUALCHE GIORNO!
UGH

A DIRE LA VERITÀ, ESISTE UN METODO CON CUI COSTRINGERE NADESHIKO A RINUNCIARE...
SÌ? DI COSA SI TRATTA?
PSST PSST

GRAB
COS...?!

DICHIARIAMO CHE TRA ME E TE C'È DEL TENERO...
COSA?!

SE LO FACCIAMO VICINO A LEI, SE NE DOVRÀ CONVINCERE! IN UN COLPO SOLO POTREMO RISOLVERE TUTTO!
S-SE LO FACCIAMO?! EHI! M-MA NON SI PUÒ!

S-STAI SCHERZANDO, VERO YUTA...?
SONO SERISSIMO, EMIRU...

N-NON E' POSSIBILE... N-NON VA AFFATTO BENE... I-IO NON SONO ANCORA PRONTA PSICOLOGICAMENTE...

OOH...

BLINK
GASP!

QUANTO SEI FURBA!
AAAARGH!

N-NON DIRE SCIOCCHEZZE!
DOPO AVERMI OSTACOLATO IN TUTTI I MODI, CI PENSI TU A SEDURRE IL MIO YUTA?!
SGNAK SGNAK
TSK... CHE TIPA! DA' LA COLPA A LEI!

UH?

GRAB
...YUTA?
BE', E' PICCOLISSIMO...
URGH
UN RAGNO.
AAAAAAH
AAAH AAAH
GETTALO VIA SUBITO!
OH, MA GUARDA UN PO'...
NON TI PIACCIONO I RAGNI, NADESHIKO?
EH EH EH
AAAH! NO, NO, NOOO!
LO VUOI VEDERE...?
FARÒ QUALUNQUE COSA, MA SMETTILA, PER FAVORE!
TI PREGO, SMETTILA!
SIGH SIGH SIGH
ALLORA, DIMMI TUTTO QUELLO CHE SAI SUL FAN!

CHI DIA-
VOLO E` FAN
FEILONG?

NADESHIKO...
PER IL MO-
MENTO VOGLIO
SAPERE UNA
COSA.
THUMP

SEMBRA
ESSERE
IL SUO
CAPO...
E` IL NOME
PRONUNCIATO
DA ALICE L'AL-
TRA VOLTA...
FAN
FEILONG?

ALLORA LUI
SAREBBE IL
CAPO DEL
FAN?

E` IL
RESPONSABILE
DELL'ISTITUTO
DI RICERCA
SULLE SCIENZE
PARANORMALI
FAN...

INOLTRE...

...MI RIPORTO`
UN DISCORSO
DEL SIGNOR
FEILONG...
UNA VOLTA
LA SIGNORI-
NA ALICE...

NADESHIKO... SAI COSA MI DISSE IL SIGNOR FEILONG, UNA VOLTA?
MI DISSE CHE FINAL-MENTE...
...DOPO GLI ULTIMI TREDICI LUNGHI ANNI, FINALMENTE IL PROGETTO D ERA ARRIVA-TO A BUON PUNTO...
...MI SPIEGÒ PERCHÈ C'ERA VOLUTO TANTO TEMPO...
UN'UTOPIA, INSEGUITA DA UNA SINGOLA ORGANIZZAZIONE, O DA UN SOLO STATO, RISULTA SEMPRE DI IMPOS-SIBILE REALIZ-ZAZIONE.
QUESTO PER-CHÈ È INEVITABILE UN'INTERFERENZA DA PARTE DI ALTRE ORGANIZZAZIONI O PAESI...
C'È SOLO UN MODO PER TRASFORMARE UN SOGNO IN REALTÀ.

L'IMPORTANTE È IMPADRONIRSI DEL SISTEMA POLITICO, DI QUELLO ECONOMICO, DELL'APPARATO MILITARE E DELL'INFORMAZIONE...
...SIA DEI PAESI SVILUPPATI, SIA DI QUELLI IN VIA DI SVILUPPO, CHE OCCUPERANNO UN POSTO IMPORTANTE NELLA FUTURA SOCIETÀ MONDIALE...
IN PRATICA, COSTRUIRE UN MONDO CHE NON POTRÀ FARE A MENO DEL FAN...
DOPO AVER COPERTO TUTTE LE SFERE, IMPIEGANDO IL TEMPO NECESSARIO, SENZA PERDERE LA PAZIENZA...

SE NON SBAGLIO, FAN FEILONG DOVREBBE ESSERE VENUTO ALLA SUCCURSALE DI TOKYO DALLA SEDE CENTRALE DI HONG KONG...

E DOVE SI TROVA?

IO E YUTA SIAMO IL DUO INVESTIGATIVO DI OFFICE REI! PERCHE' NON MI HA PROPOSTO DI ANDARE INSIEME A LUI?

GRUM

NON MI CONSIDERA NEMMENO...

SIGH

CHE COSA BRONTOLATE TUTTE E DUE? NADESHIKO, SEI UNA CAMERIERA DEL NOSTRO LOCALE!

INVECE TU, EMIRU, ULTIMAMENTE NON CI LAVORI PIU'!

SAI, NADESHIKO, TI STA BENE QUELLA DIVISA! SEI CARINA!

COME? VERAMENTE?!

SAI COME SI DICE DALLE MIE PARTI? UN BEL FIOCCO COLORATO FA APPARIRE BENE ANCHE UNA SCIMMIA!

COSA?!

SORRISO COMMERCIALE
BENVENUTO, SIGNORE!

BLINK

UMF

ACCIDENTI... L'HO CERCATA A PIEDI FINORA, E DALLA STAZIONE SONO ARRIVATO AL PARCO!

COME IMMAGINAVO, AVRANNO UN QUALCHE TIPO DI COPERTURA...
TAP TAP
SULLA STRADA CHE PORTA FIN QUI, DELL'ISTITUTO DI RICERCA FAN SULLE SCIENZE PARANORMALI NON C'È NEMMENO L'OMBRA!
QUELLA SCEMA POTEVA RICORDARSI ALMENO L'INDIRIZZO DELLA SUCCURSALE DELLA PROPRIA ORGANIZZAZIONE...
VUOLE CHE GLIELO DICA?
IO SO DOVE SI TROVA L'ISTITUTO DI RICERCA SULLE SCIENZE PARANORMALI, SIGNORE!

PREGO!

...COSA SIGNIFICA QUELLA MANO?

LA VORREI IN ANTI-CIPO!
...LA MANCIA, NO?
OH, NON FACCIA IL FINTO TONTO!

MI DISPIACE, PICCOLO! SE STAI CERCANDO UN POL-LO PER SPILLAR-GLI DEI SOLDI, VA' A CERCARTENE UN ALTRO!
TSK! I MOCCIO-SI DI OGGI CER-CANO SEMPRE DI OTTENERE DENARO APPROFITTANDO DELLE DIFFICOL-TÀ ALTRUI...

COS'È, HA DEI SOSPETTI SU DI ME? IN REALTÀ PENSA CHE IO STIA MENTENDO, QUANDO DICO CHE SO DOV'È QUEL POSTO, NON È COSÌ?
MA PER-CHÈ MI TRATTA COSÌ? EPPURE IO MI SONO RIVOLTO A LEI CON GEN-TILEZZA!
TAP TAP TAP

A DIRE IL VERO, IO HO A CHE FARE CON QUELL'ISTITUTO, E DATO CHE MI STO RECANDO PROPRIO LÌ, POTREI ACCOM-PAGNARLA.

...COSA?!

GUAR-
DI CHE
GRIDO!

L-LA
PREGO,
NON MI
FACCIA
MALE!

GRAB

MI CHIAMO
MASAKI!

PARTECIPO AL
SEMINARIO PER
LO SVILUPPO DELLE
CAPACITÀ SOPRAN-
NATURALI ORGANIZ-
ZATO DALL'ISTITUTO
DI RICERCA SULLE
SCIENZE PARA-
NORMALI!

OH YEAH

...NON CI SIAMO GIÀ VISTI DA QUALCHE ALTRA PARTE?
...CASPITA...
UNA COSA DEL GENERE DIMOSTREREBBE CHE LE CELLULE CEREBRALI DELLA PERSONA IN QUESTIONE SAREBBERO DA CONSIDERARSI AL LIVELLO DI UNA SCIMMIA!
DOPO AVER CONOSCIUTO UN BAMBINO STRAORDINARIAMENTE CARINO E INTELLIGENTE COME ME, COM'È POSSIBILE DIMENTICARLO?
CHIUNQUE RIESCA A DIMENTICARE UN PICCOLO BASTARDO DEL GENERE, AVREBBE QUALCOSA DI SUBUMANO!
QUESTO È POCO MA SICURO...
RAGAZZO?!
NON SONO UN SIGNORE! IO SONO UN RAGAZZO!
ME LO DICE, SIGNORE?
A PROPOSITO, PER QUALE MOTIVO VUOLE ANDARCI, SIGNORE?
VUOLE CHIEDERE LORO DI INDAGARE SU UN FANTASMA O QUALCOSA DEL GENERE? OPPURE PARTECIPARE AL SEMINARIO SULLE CAPACITÀ PARANORMALI?

TU, PIUTTO-STO... PERCHÈ PARTECIPI AL SEMINARIO PER SVILUPPARE LE CAPACITÀ PARA-NORMALI?

IO NON MI CHIAMO TU.
IL MIO CO-GNOME È MASAKI!
OKAY
TSK, CHE MOCCIOSO ANTIPATICO!

NON RIMANGA SORPRESO...

IL FATTO È CHE, A DIRE LA VERITÀ, SONO DOTATO DI PO-TERI SOPRAN-NATURALI...

SI TRATTA DI UNA CAPACITÀ CHIAMATA **APPORTO.**

IN PRATICA, QUELLA CON LA QUALE TELEPORTO VERSO DI ME VARI OGGETTI.

SOLO CON IL PENSIERO, SONO IN GRADO DI FAR ARRIVARE QUI IN UN ATTIMO GLI OGGETTI DA LUOGHI LONTANI, MA ANCHE DI MANDARLI VIA, SE VOGLIO...

ECCO QUA.

SSSHA

ASCOLTAMI BENE! NON DEVI MAI PIÙ USARE I TUOI POTERI IN PUBBLICO!

DEVI RINUNCIARE A PARTECIPARE A QUEL SEMINARIO! HAI CAPITO?!

O FORSE... NON VUOI RICORDARTI DEL PERIODO IN CUI ERI UNA CAVIA...?

COS...?! MA CHI DIAVOLO SEI TU...?!
ANCORA NON MI RICONOSCI, CHILD?

N-NON CI POSSO CREDERE!
OHIKO?!

MA È IMPOSSIBILE!
OH, DIO... DI FRONTE A UNA REAZIONE COSÌ BANALE MI SENTO DAVVERO IMBARAZZATO!

E TUTTO PER COLPA DI QUELLO SCIENZIATO PAZZO DEL DOTTOR KO!
COME VEDI, SONO UN FIASCO COMPLETO... LA MIA CRESCITA SI È BLOCCATA ALL'ETÀ DI DIECI ANNI...

QUEL PERIODO È STATO **SGRADEVOLE** PER ENTRAMBI, VERO?
GLI INDIVIDUI DOTATI DI POTERI ESP COME NOI ERANO SOLO CAVIE USA E GETTA, CHE AVEVANO VALORE SOLO SE RESTAVANO VIVE...
NON C'È ALCUN TIPO DI DIFFERENZA CON I SADICI ESPERIMENTI CHE I NAZISTI PRATICAVANO DURANTE LA SECONDA GUERRA MONDIALE SUI LORO PRIGIONIERI...
GIÀ... FORSE TU NON LO SAPEVI, MA IO SONO UNA CAVIA CREATA **PRIMA** DEL PROGETTO PER LA REALIZZAZIONE DEL CHILD...
SONO UNA CAVIA DELLA **PRIMA GENERAZIONE...** UNA SPECIE DI **OGGETTO D'ANTIQUARIATO...**
SONO MOLTO DIVERSO DA QUELLI DELLA **TERZA GENERAZIONE** COME TE, E DAGLI ALTRI CHE HANNO AVUTO LA TUA STESSA ORIGINE...

SE RENDESSERO PUBBLICA LA MIA ESISTENZA, SAREI CONSIDERATO LA PIÙ GRANDE **INVENZIONE** DI QUESTO SECOLO!
PERCHÉ, COME VEDI, IO SONO LA REALIZZAZIONE DEL SOGNO CHE GLI ESSERI UMANI PERSEGUONO DA SEMPRE, CIOÈ **L'ETERNA GIOVINEZZA!**
TUTTI QUANTI ARRIVEREBBERO IN MASSA, SPINTI DALLA VOGLIA DI DIVENTARE COME ME...

OHIKO... M-MA TU... **QUANTI** ANNI HAI?!
...SENZA PENSARE MINIMAMENTE QUANTO SIANO **INFERNALI** I GIORNI DA PASSARE IN QUESTE CONDIZIONI!

NE HO QUARAN-TATRE.

LA STESSA ETÀ DI TUA MADRE.

BANG
THUPP

UNO DI COLORO SU CUI VORRESTI VENDICARTI.
IO SONO UNO DEI **DIRIGENTI** DEL FAN.
GRIP

SMITH&WESSON
...O-OHIKO...?

...S-STAI SCHER-ZANDO...?
P-PROPRIO TU... DOPO AVER SUBITO TUTTI QUEGLI ESPERIMENTI... SEI DIVENTATO UN LORO DIRIGENTE E TI PRENDI GIOCO DI ALTRI SFORTUNATI...?
PROPRIO TU... CHE HAI VISTO L'INFERNO SOLO PERCHE` SEI DOTATO DI POTERI ESP, ORA VORRESTI COSTRINGERE DEI TUOI SIMILI A SUBIRE LA STESSA ESPERIENZA?!
MA PERCHE`?!

DIMMI IL PERCHE'!
SPARK SPARK SPARK SPARK

PARLA,
OHIKO!

AVEVO DIMENTICATO DI DIRTELO, MA OLTRE A QUELLA DEL-L'APPORTO HO ANCHE **ALTRE** CAPACITÀ...
SI TRATTA DI UNA **SCHER-MATURA**...
...E PER GIUNTA MOLTO PARTICOLARE. RESPINGE COM-PLETAMENTE I POTERI PSI-COCINETICI DI CHIUNQUE LI EMETTA...

FA MALE, VERO?
IMMAGINO DI SÌ, DATO CHE HAI SUBITO DI RIFLESSO UN COLPO GENE-RATO **DA TE**... DAL CHILD, IL PIÙ POTENTE ESPER MAI ESISTITO...

NOTO CHE PERO' NON STAI MORENDO... I TUOI POTERI DEVONO ESSERSI AFFIEVOLITI...
FORSE PERCHE' SIAMO ENTRAMBI EX-CAVIE...?
HNF
HNF
HNF
SEI TROPPO OTTIMISTA, CHILD.

BE', PER QUANTO MI RIGUARDA, E' ANDATA BENE COSI': NON DESIDERO CHE IL CHILD MUOIA...

IL MIO COMPITO CONSISTE NEL RIDURTI ALL'INERZIA PER UN PO' DI TEMPO...
...IN MODO DA FAR SI' CHE DIVENTI IL CHILD UBBIDIENTE CHE IL FAN RECLAMA DA ANNI.

BAH... QUEL MALEDETTO DI FEILONG MI HA PASSATO UN LAVORO DA DILETTANTI... CHE NOIA...

Q-QUEL MALEDETTO DI FEILONG...?

MI DISPIACE, MA DEVI PERMETTERMI DI SPARARTI UN ALTRO COLPO PER SFOGARMI!
OHIKO, RISPONDI... PERCHÈ SEI DIVENTATO UN DIRIGENTE DEL FAN?

PER SOPRAVVIVERE.

KRK
KRK
NON RIESCO A PREMERE IL GRILLETTO!
KRK

GLITCH
GLITCH
GLITCH

AAAAAH!
GLITCH
GLITCH
GLITCH
PAT

ORA
BASTA.

...MIREI...?

...M-MIREI KO!

NON VUOI CHE IL TUO CORPO VENGA LACERATO DALL'INTERNO, VERO?

RITIRATI.

PER RAGGIUNGERE IL **TUO** OBIETTIVO **DESIDERI** ANCHE TU AVERE UN CHILD...

MA DATO CHE LUI NON HA INTENZIONE DI UBBIDIRTI, NON TI RESTA ALTRO CHE TRASFORMARLO IN UN INDIVIDUO **DOCILE E FEDELE...** NON E` COSI`?

FACCIAMO TUTTI PARTE DELLA STESSA BANDA...

...NON E` COSI`, MIREIKO?

Mohiro Kito - NARUTARU - QUANDO SI E' SOLI
OH, DOTTOR...

BUY!

S-SHIINA...
MA CHE...?

SIAMO IN UN OSPEDALE!

SKRUB SKRUB
SKRUB
OHI OHI... LE CHIEDO SCUSA!

...UN AGENTE INVESTIGATIVO?
SÌ.

NON AVRÀ MICA COMBINATO QUALCOSA, DOTTORE...
MA CHE TI SALTA IN TESTA?

È VENUTO PER DIRMI CHE...
...LA CAUSA DELL'INCIDENTE DI UN NOSTRO PAZIENTE È UN PO' SOSPETTA.

SEMBRA CHE L'ABBIANO TROVATO STESO PER TERRA NEL CORTILE DI UNA SCUOLA CHIUSA, DALLE PARTI DI CHIBA.

AVEVA LESIONI ESTERNE.

UNA SCUOLA CHIUSA?

SEMBRA PAZZESCO, MA LA CONCLUSIONE A CUI SONO GIUNTI I POLIZIOTTI...

...E` CHE SIA PRECIPITATO.

MI DISPIACE, RAGAZZI, MA KYOJI FUKUYAMA...
...NON PUÒ RICEVERE NESSUNA VISITA.

NON È POSSIBILE!
COSA?!

MA ALLORA...
STA COSÌ MALE?

MI DISPIACE.
KYOJI... MORIRÀ?
QUANTO SARÀ GRAVE?
PIANTALA!

SHOKO FUKUYAMA!
QUESTI SONO PER KYOJI.
IO...
...NON LO FACCIO PERCHE` MI PIACE...
...PERCHE` A TE E` PERMESSO ENTRARE NELLA SUA CAMERA.
TI INVIDIO, FUKUYAMA.
MACHA!
FINO A OGGI TI SEI DIMOSTRATA SEMPRE INDIFFERENTE NEI SUOI CONFRONTI, MA ADESSO...

E' UN OBBLIGO CHE HO COME SUA PARENTE. NON POSSO FARCI NIENTE.
ANCHE VOLENDO, NON POTREI FARMI SOSTITUIRE DA TE, YANAGI.

AAAAAH!

AH!

MACHA!
PIANTALA! MA CHE TI PRENDE?!

ANDIAMO, MACHA!
CHAK

E TU CHI SEI?

AH!

S-SCUSAMI... È SOLO CHE...

EHI! MA QUELLI...
UH?

...NON SONO GLI OCCHIALI PROTETTIVI DI KYOJI?
AH... Q-QUESTI?

NO... ME LI HA REGALATI IERI UNA RAGAZZA.

TE LI HA REGALATI?
SI CHIAMA JUN!

COME?
ASSOMIGLIA ALLA RAGAZZA INQUADRATA IN QUESTA FOTO.
IMMAGINO CHE SIA LEI, NON E' COSI'?

N-NON PUO' ESSERE VERO... DOVE L'HAI VISTA?
AH... ECCO...

V-VICINO ALLA COSTA...

...È VENUTA QUI.
ALLORA JUN...
DICEVA CHE AVEVA DA FARE...
FORSE INTENDEVA QUESTO?
NON PUÒ ANCORA SAPERE COS'È SUCCESSO A KYOJI.
NO, CREDO DI NO...
DAVVERO? POSSO ASPETTARLA?
CREDO CHE SI METTERÀ IN CONTATTO CON CASA MIA...

CHE FORTUNA!

AVEVO PROPRIO VOGLIA DI VEDERE JUN UN'ALTRA VOLTA...
PERCHE'?

PECCATO CHE NON ABITI PIU' VICINO.

BE'...
IERI NON C'ERA MOLTO TEMPO...
AVREI VOLUTO PARLARE UN PO' DI PIU' CON LEI...

COMUNQUE JUN E' FANTASTICA!
PER ORA CI SCRIVIAMO SOLO LETTERE, QUINDI NON SAPREI DIRE COM'E' ADESSO.
MAGARI, LA PROSSIMA VOLTA CI SCAMBIEREMO LE FOTO.

JUN, KYOJI E IO...
...UNA VOLTA FREQUENTAVAMO LA STESSA SCUOLA.

AH... IL RAGAZZO CHE STA NEL LETTO AL PIANO DI SOTTO...
LUI E` KYOJI.
E` UN MIO CUGINO.

STAVAMO IN UN PAESINO SUL MARE.
GLI ABITANTI SE NE ANDAVANO VIA UNO DOPO L'ALTRO.

ALTRO CHE SCUOLA CHIUSA...
ERA DIVENTATO PRATICAMENTE UN VILLAGGIO ABBANDONATO...

PERCIO` CI TRASFERIMMO CON TUTTI I MIEI PARENTI.
SARANNO PASSATI ALMENO CINQUE ANNI DA ALLORA.

NELLO STESSO PERIODO ANCHE JUN SI TRASFERI` IN UN'ALTRA CITTA`.

DA QUEL MOMENTO NON L'HO PIU` VISTA...
...MA ABBIAMO COMINCIATO A SCRIVERCI DALL'INIZIO DELLA SCUOLA MEDIA.

LE SUE LETTERE...

...MI HANNO AIUTATO MOLTE VOLTE...

CON KYOJI? PERCHE`?
NO, NON E` POSSIBILE.

NE` KYOJI, NE` JUN, MI HANNO MAI DETTO QUALCOSA DEL GENERE.

E` VERO CHE KYOJI E JUN...
...ERANO IN BUONISSIMI RAPPORTI, QUAND'ERANO BAMBINI.

SUL SERIO...
...NOI ERAVAMO IN OTTIMI RAPPORTI.

I-IO...
S-SCUSAMI... SOLO UN MOMENTO...

AH...
UGH...

HAI MAI PENSATO CHE UN GIORNO O L'ALTRO AVRESTI POTUTO PERDERE UNA PERSONA CARA?
CIOÈ... CHE DA QUEL GIORNO NON L'AVRESTI MAI PIÙ RIVISTA...
SONO STATA UNA STUPIDA.

DOPO ESSERCI TRASFERITI QUI, IO E KYOJI...
...SIAMO STATI MOLTO PRESI IN GIRO.

INOLTRE...
...IO NON RIUSCIVO AD ADATTARMI AL MODO DI FARE CHE AVEVANO I RAGAZZI DELLA CITTÀ.

UN RAGAZZO E UNA RAGAZZA CON LO STESSO COGNOME E APPENA TRASFERITI ERANO DEGLI OTTIMI BERSAGLI...
TANTE ALLUSIONI... NATURALE, NO?

SOLO PER IL FATTO CHE ERANO TANTI, NON RIUSCIVO AD ABITUARMICI.
...E PROPRIO PER QUESTO MOTIVO MI SENTIVO ANCORA PIÙ A DISAGIO.

PARTECIPATE ANCHE VOI!!
KYOJI, INVECE, ENTRÒ SUBITO IN SINTONIA CON GLI ALTRI.
RIUSCIVA A FAR PASSARE PER UNO SCHERZO ANCHE IL FATTO CHE LO PRENDEVANO IN GIRO PER CAUSA MIA...

MA... NON SO PERCHÈ...
...PERÒ QUEL FATTO NON MI PIACEVA.

ERA COME TRADIRE QUELLO CHE ERAVAMO UNA VOLTA.
PER QUESTO MOTIVO MI SFOGAVO CON KYOJI...
OPPURE LO IGNORAVO.

TUTTAVIA LUI...
...ERA SEMPRE GENTILE CON ME.
SOLO DOPO QUESTO INCIDENTE...
...HO FINALMENTE CAPITO...
...CHE GLI VOLEVO BENE.

IO...
...LO TRATTAVO MALE.

IO...
...NON CAPISCO BENE QUESTE COSE.

SCUSAMI...
STAVO PRATICAMENTE PARLANDO FRA ME E ME.

NO, INTENDEVO DIRE CHE NON CAPISCO BENE I SENTIMENTI DI CHI SI INNAMORA DI UN RAGAZZO.

NON... NON TI SEI MAI INNAMORATA DI NESSUNO?

ASSOLUTAMENTE NO.
E NON HO ALCUNA INTENZIONE DI FARLO.

MA PERCHE`? TI E` SUCCESSO QUALCOSA?

COME...?
AH, NO, NON E` PROPRIO COSÌ...

COME AMICO... BE'... CE N'È UNO CHE MI PIACE...
SOLO CHE...

KYOJI...
...È IN SERIO PERICOLO.

QUANDO L'HO SAPUTO...
...HO DESIDERATO AVERE UN FIGLIO SUO.

FINORA NON CI AVEVO MAI PENSATO MINIMAMENTE.
È NATURALE, ALLA NOSTRA ETÀ...

EPPURE...
...IN QUEL MOMENTO...

ERA COME SE MI VENISSE ORDINATO DALL'ISTINTO...
CAPISCI COSA INTENDO? NON ERA LA TESTA CHE PENSAVA...
...HO AVUTO L'IMPRES-SIONE...
...CHE FOSSE PROPRIO IL MIO CORPO A DESI-DERARLO.
PERCIÒ...
...MI SONO RESA CONTO CHE VOLEVO VERAMENTE BENE A KYOJI...
MI SONO PENTITA DI NON ESSERE MAI STATA VERAMENTE ONESTA CON ME STESSA...

DUNQUE?
UN FIGLIO?

SONO UNA SPORCACCIONA?
SONO INDECENTE?

SCUSAMI...
TI HO PARLATO DI UN ARGOMENTO STRANO...

OH!

TORNIAMO A CASA!
SHIINA! TI HO CERCATO DAPPERTUTTO!

COME?
OH, NON TI PREOCCUPARE. VA' PURE AVANTI.

IMMAGINO CHE TU DEBBA ANDARE A LAVORARE, PAPÀ...
IO HO UN PO' DA FARE, ADESSO.

GNIK

OH, NON PREOCCUPARTI...
MA... SEI SICURA? MI È SEMBRATO TRISTE...

SALVE.

VORREI CHE TU DESSI UN'OCCHIATA A QUESTE.

LA RICONOSCI? SAI CHI E'?

ERA RIPRESA NELLE FOTO SCATTATE DALLA MACCHINA FOTOGRAFICA CHE FUKUYAMA... ANZI, KYOJI, TENEVA CON SE' STESO A TERRA.

MA... JUN...?
SEMBRA CHE STESSE INSIEME A LUI, FINO A POCO PRIMA.
MA COME...?
VORREI CHIEDERE ALCUNE COSE A QUESTA RAGAZZA.
MI SAPRESTI DARE IL SUO RECAPITO?
ECCO...
CREDO CHE ORA SI TROVI DA QUESTE PARTI...
IN CHE RAPPORTI E` CON VOI?

OH, BE'... COMUNQUE SIA, AVREI BISOGNO DI SAPERE DOVE SI TROVA LA SUA CASA.
SE DOVESSE VENIRE QUI, POTRESTI TE-LEFONARMI?

LA SUA CASA E` A IWATE...
COSA?!

IL NUMERO DI TELE-FONO...
...IO... NON LO SO.

OH, BE'... SE SARÀ NECES-SARIO, NON MI RESTERÀ ALTRO CHE ANDARCI...

ALLA PROS-SIMA!

IKOMA...
CHE STRANO COGNOME.
OH!

J-JUN...

OH, JUN! VOLEVO TANTO VEDERTI!
IO... ECCO...

SHOK-KO...

COSA? TU...?
PERCHE`?

GIA`... CHISSA` PERCHE`...

SEI CAPITA-TA PROPRIO AL MOMEN-TO GIUSTO.
VOLEVO VEDERTI DI NUOVO.
MA...
...FORSE, PER IL MOMENTO, E` MEGLIO CHE TU NON RIMANGA QUI.
COME?

IL FATTO
E` CHE ORA
INIZIERÀ
UNA SCENA
CRUENTA.
...SHOKKO?
VERO...
C-COSA...?

SAI...

...IO PROVAVO **INVIDIA** PER TE, SHOKKO!

CO...?

MI SONO PRESA KYOJI.

...MA TU SEI UNA TIPA PIUTTOSTO DETESTABILE, SHOKKO!
NON SO SE TU TE NE SIA ACCORTA DA SOLA...

E' NATURALE, VISTO QUESTO TUO CARATTERE!
AMMETTILO, SHOKKO... TU NON HAI ALCUN AMICO IN QUESTA CITTÀ, GIUSTO?

...SEI UN'EGOISTA.
NONOSTANTE CONTI SEMPRE E SUBITO SUGLI ALTRI...
NONOSTANTE LA TUA ASOCIALITÀ...
...SEI SEMPRE SICURA DI TE STESSA.
NONOSTANTE TI PIACCIA ESSERE COCCOLATA...
...SEI AUSTERA...

NON MI HAI MAI SCRITTO NEMMENO UNA RIGA SUGLI AMICI, NELLE TUE LETTERE.

CIO' CHE MI SCRIVEVI NELLE LETTERE ERA SOLO IL TUO MALCONTENTO NEI CONFRONTI DI KYOJI!

TU APPROFITTAVI DELLA DISPONIBILITÀ DI KYOJI E ME, SHOKKO!
PER GIUSTIFICARE TE STESSA...
...TI ERI SOLTANTO CREATA UNA VIA DI FUGA...
...E NON HAI FATTO ALCUNO SFORZO PER COSTRUIRE NUOVI RAPPORTI UMANI.
MA ANCHE QUESTO È FINITO.
J-JUN... NO...
PROBABILMENTE KYOJI...
...NON SE LA CAVERÀ.

SCUSAMI PER AVERTI MENTITO.

HO INCONTRATO KYOJI QUALCHE VOLTA, DOPO LA NOSTRA SEPARAZIONE.

NATURALMENTE AVEVO INTENZIONE DI DIRTELO, PRIMA O POI...

..TROVANDO UN MOMENTO IN CUI AVRESTI SUBITO IL MINOR SHOCK POSSIBILE.

MA VISTO CHE KYOJI E' RIDOTTO IN QUESTO STATO...

...SHOKKO!

ADDIO...

ANDIAMO.
KLUNK

TI HO FATTO ASSISTERE A UNA SCENA SGRADEVOLE.
ORA MI DISPREZZI?
NON CAPISCO BENE.

SENTI, STASERA HAI UN PO' DI TEMPO?
VORREI FARTI VE-DERE UNA COSA.

KLUNK

OH, CIAO CARA...

KYOJI NON HA ANCORA RIPRESO I SENSI?

BRUTTA...

THUMP

...STRONZA!

KATHUMP

SEI UNA SCHIFOSA!

CRASH

PUTTANA!

HANF
HANF
HANF
HANF

...E' MEGLIO CHE MI METTA A STUDIARE...
IN UN MOMENTO DEL GENERE...

VA TUTTO BENE?
SHOKO? COS'È STATO QUEL RUMORE?

SEI PASSATA DALLO ZIO KYOTA?

MI SCUSI.
PUO' CONSEGNARE QUESTO...
...ALL'AGENTE IKOMA?

COME?
OH, KYOTA! SEI TU?
OH, IL TELE-FONO!
DR RRR
OH, NO...
SCUSAMI, CARA...
SHOKO...

HANNO CHIAMATO DALL'OSPE-DALE...

KYOJI E` MORTO...

HNF
HNF
HHH

FORSE PERCHE` ERO PRONTA A QUESTO?
OPPURE, SEMPLICEMENTE SONO FATTA COSÌ?
OBITORIO
FORSE PERCHE` NON MI SEMBRA ANCORA REALE...
O PERCHE` SONO STATA TRADITA...
NON SO PERCHE`, MA NON RIESCONO A VENIRMI LE LACRIME.
...COSA SIGNIFICA?

E` PER QUESTO CHE KYOJI HA SCELTO JUN...

...PER QUESTO MOTIVO...

IO NON SONO UNA PERSONA CHE SI POSSA AMARE...

NARUTARU - CONTINUA

ROARRR

Satoshi Shiki - **KAMIKAZE**

RRRUMB
PRE-
STO!
PRESTO!
Satoshi Shiki - KAMIKAZE - DUE GENERAZIONI

LE
ROARRR
CHIAMO QUALCUNO PER DARVI UNA MANO!
ASAI! RISPONDI!
EHI!
DUMP
NON ANDARE OLTRE QUEL PUNTO!
PLOS
PLUTSH
DI QUA!
FORZA!
...
PERDONATEMI...

CHE FAI LÌ IMPALATA? ANDIAMO A CERCARE MISAO!

CHE INTENZIONI HAI?!
INSOMMA, KEIKO! CHE CAVOLO STAI FACENDO?! VUOI ANDARE AVANTI, O NO?!
AKEMI! AKEMI!
AAH...
ROARRR
RRUMBLE
SE NON ERI PRONTA AD AFFRONTARE QUALSIASI COSA, ERA MEGLIO EVITARE DI INTROMETTERTI NELLE NOSTRE FACCENDE FIN DALL'INIZIO...
SENTI UN PO', TE L'HO GIÀ DETTO QUALCHE TEMPO FA...
È QUI!
...È QUI?

...MA E`... ACQUA...
RUSH

PLOOSH

E` IL CACCIA-TORE DI KEGAI-NOTAMI?
MA KEIKO... E` STRANA... COSA LE STA...?

OUCH!
AH!
SPLASH
M-MA COSA...?!
OH!
QUELLA...
...NON ERA LEI...

OH!

GGH

BENI-GUMA! QUESTO TIPO È VIVO!

RIESCI A CONCENTRARE LA FORZA SU QUEL PUNTO, DA UNA COSÌ GRANDE DISTANZA...
NON SMETTERAI MAI DI STUPIRMI.

...VERO, VECCHIA SAE?
SEMBRA CHE IL TUO POTERE DI DAMA DELL'ACQUA NON SI SIA AFFATTO AFFIEVOLITO, NONOSTANTE ESISTA GIÀ CHI HA PRESO IL TUO POSTO IN QUELLA CARICA...

NON CAPISCO PERCHE` TU DESIDERI SALVARE UN **IMPURO** COME LUI!
SE L'AVESSI LASCIATO MORIRE, AVREBBE POTUTO LIBERARSI DALL'INCANTESIMO DELLA VOSTRA TRIBU` DELL'ACQUA...

ABBIAMO BISOGNO DI LUI.

...COSA?
FIIUUUUU

PER AVERE UN LEGAME PIU` FORTE TRA LA NOSTRA TRIBU` E QUELLA DELLA TERRA, ABBIAMO AVUTO BISOGNO DI QUELLI COME LUI PER GENERAZIONI.
E` UNA SPECIE DI **INTERMEDIARIO** COL COMPITO DI AFFIDARE ALL'UOMO DELLA TERRA CIO` CHE SAI.

CAPISCO... MA ORMAI ANCHE L'UOMO DELLA TERRA E` **SCOMPARSO**. E NESSUNO SA DOVE SI TROVI... MI CHIEDO **COSA** TI ASPETTI, VECCHIA SAE? COSA TI ANIMA?
UNA SPERANZA.

UCCIDERÒ IL VOSTRO CAPO E OFFRIRÒ IL SUO SANGUE ALLE OTTANTOTTO BELVE!

OGGI, IN QUESTO LUOGO, SCRIVEREMO LA PAROLA **FINE** ALLE **DUE DIVERSE LEGGENDE** TRAMANDATE PER MILLE LUNGHI ANNI!

WHUP
WHUP

WHUP WHUP WHUP WHUP

* ESSERE UMANO. MA LO SAPEVATE GIÀ, VERO? KB

COME?
L'HA CAPITO SENZA CHE GLIELO DICESSI? CHE MERAVIGLIA!

...HA FIUTO...
OH, MA CERTO...

DESIDERO SEMPRE PIU' OTTENERE LA SUA FORZA...
BE', VOI KEGAINOTAMI SIETE UNA RAZZA DAVVERO IMPOSSIBILE DA CAPIRE, PER NOI COMUNI ESSERI UMANI...

WHOOSH
QUESTO POSTO E' IL CUORE DELLA VOSTRA TRIBU' DELL'ACQUA.
GUARDA.

QUESTA...
QUESTA E`...

GIÀ. UN BEL POSTO DI MERDA IN MEZZO AL **NIENTE**, MISAO!

...MIZUKI?
TU...?

FRUSH

...È LA TERRA IN CUI SONO NATA...

PERCIÒ, MI SONO PERMESSA DI AIUTARLA FINGENDO DI ESSERE UN'AMICA UN PO' INVADENTE.
LA SIGNORINA AIGUMA NON POTEVA CERTO SORVEGLIARTI VENTIQUATT-TR'ORE SU VENTIQUATTRO.

RAVIOLI CINESI! ECCO COSA SEM-BRANO LE TUE ORECCHIE!

SGNOP

DA QUESTA PARTE.
COS...?!
GRAZIE PER AVER GIOCATO INSIEME A ME. MI SONO DI-VERTITA.
SAPEVO TUTTO.

RATTLE RATTLE

SINCE-RAMENTE STENTO A COMPREN-DERLE.
...NON TROVI, KITA?
MMM... NON SONO NIENTE MALE LE CONVERSAZIONI TRA STUDENTES-SE LICEALI...

...?
ANZI... NON CI SONO PROPRIO ABITANTI...
E' UN POSTO QUIETO...
...OH!
COSA?
SEMBRA CHE SIA STATO GIÀ DECISO L'AB-BANDONO DEL VILLAGGIO...

TI CHIEDO SCUSA PER AVERTI COSTRETTO A VENIRE DA COSÌ LONTANO, MISAO.
GRAZIE DEL SERVIZIO SVOLTO, AIGUMA.

OH!
SIGNORA KAEDE!

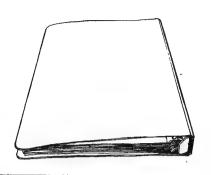
MA...
T-TU SEI...
PARE CHE LA RICONOSCA.
SI TRATTA DEL **PRECEDENTE CAPO** DELLA TRIBÙ DELL'ACQUA...
...OVVERO, COME AVRAI GIÀ CAPITO, **TUA NONNA!**
UGH

KAMIKAZE - CONTINUA

Kosuke Fujishima

OH, MIA DEA!

IL TIPO DI SFIDA

ARTICOLO VENTISEI DEL REGOLAMENTO DEL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE.
CHI VIENE NOMINATO PRESIDENTE, NON HA IL DIRITTO DI RIFIUTARE LA CARICA.
QUESTO A MENO CHE IL NEO PRESIDENTE...
...NON VINCA LA SFIDA PROPOSTA DAL PRESIDENTE PRECEDENTE.
IN QUEL CASO, PUÒ ACQUISIRE TALE DIRITTO.
NON CI SARÀ ALCUN PROBLEMA...
BELLDANDY STARÀ DALLA PARTE DI HASEGAWA!
BRITTEN

...

OH... PROPRIO LA SEN-PAI...

COSì (FORSE) RIUSCIREMO A VINCERE!
BENISSIMO!

...

MMM...
A PROPOSITO... CON CHE COSA GAREGGEREMO?

ANCHE PER QUESTO NON C'È AFFATTO DA PREOCCUPARSI...

ECCO CON COSA!

RACING BOARD

new

GODETEVI UNA CORSA MOZZAFIATO A UNA VELOCITA' SENZA PRECEDENTI!

NE HAI COMPRATA UN'ALTRA DELLE TUE?

SCUSA, MA...

...NON E` CARINISSIMA?!

PERCHE; COME DEFINITO DAL COMMA CINQUE DELL'ARTICOLO VENTISEI DELLE REGOLE DEL CIRCOLO...
...IL TIPO DI SFIDA DEV'ESSERE DECISO DAL PRIMO PRESIDENTE!
VERAMENTE L'ARTICOLO VENTISEI HA SOLO QUATTRO COMMA...

...

DA' QUA.
ECCO.

CLICK

♪
CLICK
Art. 26, comma 3
La gara dovrà tenersi entro tre giorni dal momento in cui viene dichiarata la sfida. In casi eccezionali potrà essere rinviata di due giorni, in seguito a un accordo tra le due parti.
Art. 26, comma 4
Nel caso la gara non si tenga nemmeno dopo il rinvio definito nel comma precedente, chi ha proposto la proroga viene considerato sconfitto per abbandono.
COMMA CINQUE
IL TIPO DI SFIDA VIENE DECISO DAL PRIMO PRESIDENTE.

LA MACCHINA POTETE VENIRE A PRENDERLA ALLA MIA BOTTEGA.
LA GARA SI TERRÀ FRA TRE GIORNI, E IL PERCORSO SARÀ COMUNICATO IL GIORNO STESSO.
BRITTEN

SENPAI!

ECCO...

TI CHIEDO SCUSA SE LA SITUAZIONE SI E' COMPLICATA IN QUESTO MODO!

...PIACE MOLTO VEDERVI STARE INSIEME...
A ME...

MA CHE STAI DI-CENDO?
...MA PER UN MIO CAPRICCIO, DOVETE TROVAR-VI IN QUESTA SITUAZIONE DI RIVALITÀ...

ANZI, LA COSA SI STA FACENDO **INTERESSANTE!**

COSA?!

SE NON SI FOSSE PRESENTATA UN'OCCASIONE DEL GENERE...

...SICURAMENTE NON AVREI MAI POTUTO GAREGGIARE CON KEIICHI...

HAI INTENZIONE DI VINCERE SUL SERIO, GIUSTO?

SENZA LA VOLONTÀ DI VINCERE, È POSSIBILE FORSE FARE UNA VERA GARA?

GIÀ, HAI RAGIONE.

QUESTI DUE...

ANCHE TU VERRAI A PRENDERE LA MACCHINA, GIUSTO HASEGAWA?

...QUESTI DUE SONO DAVVERO DA INVIDIARE!

QUESTA E' UNA SCORCIATOIA!

CHE C'E'?!
OH!

SI'!
PROPRIO QUI?

ECCO, SIAMO USCITI.
MA E' IL CANCELLO PRINCIPALE!

NIENTE MALE, HASEGAWA...
AH-EMM...

DATO CHE VADO SPESSO ALL'UFFICIO STUDENTI PER QUESTIONI DI CONTABILITÀ...
...HO CERCATO DI TROVARE LA VIA PIÙ BREVE POSSIBILE...

CAPISCO... QUASI QUASI CI PASSO ANCHE PER IL RITORNO...
OH, QUESTO NON È POSSIBILE.
È POSSIBILE USARE QUESTO PASSAGGIO SOLO DALLE NOVE DI MATTINA FINO A MEZZOGIORNO E MEZZO.
VERAMENTE?
A SECONDA DELLE FASCE ORARIE, I PERCORSI POSSIBILI CAMBIANO.

INOLTRE, ESISTONO ANCHE PERCORSI SEGRETI...
...CHE NON POTREI MAI CONSIGLIARE AI SENPAI...
QUELLA TIPA NON E` DA SOTTOVALUTARE...
AH AH AH...
CONTINUO A RITENERE CHE SIA DAVVERO ADATTA ALLA CARICA DI PRESIDENTE...

WOW! MA E` VERAMENTE PICCOLA!

VISTO CHE E` CARINA?

NO, MORISATO! TU DEVI RIMANERE QUI!
BENE! ALLORA ANDRÒ AD ALLENARMI ALL'UNIVERSITÀ!
NON HAI ANCORA FINITO QUELLO CHE STAVI FACENDO POCO FA!
COME?!
IL LAVORO È SEMPRE IL LAVORO, NO? LE ATTIVITÀ DEL CIRCOLO SONO UNA COSA A PARTE!
BRITTEN
VOIALTRE, INVECE, DOVETE VENIRE AD ALLENARVI ALL'UNIVERSITÀ!
SÌ, MA TU...
BRITTEN

SCUSA, CHIHIRO, MA... TU NON HAI DEL LAVORO DA SBRIGARE...?
COME?

OH, MA PER ME...
...QUESTO È LAVORO.

?
INTERES-SANTE.

SEMBRA CHE CON QUESTA, ANCHE SORA POSSA CAVARSELA IN QUALCHE MODO.
WRROOOOOO
GRIPPH
COME?
SPERO CHE SIA COSÌ.
OH... N-NIENTE...

A CHE VELOCITÀ ARRIVA QUESTO?

ANCHE SE VA SOLO A CINQUANTA CHILOMETRI ORARI...
GRIP
PRAAAAA
AH!

AAAAH!

TU CHE VIVI NELLA VALLE DEL VENTO...
TU CHE NELL'AERE VIVI CONTENTO...
AAAAAAH
FRENA, HASEGAWA! FRENA!
BRITTE

INSETTO DELL'ARIA DAL CORPO A SPI-RALE, TOGLI A QUELL'AUTO...
TU CHE NEI VORTICI GIOCHI AI CANTONI...
TU CHE RICHIAMI TORNADI E CICLONI...
...IL SOFFIO VITALE!

WHISSSS

SÌ... ASPIRANDO L'ARIA IN QUESTO MODO...
...IL MOTORE NON NE AVRÀ PIÙ A DISPOSIZIONE...

HISSS

SWISSSSH
RRRR
MMMHHH

POT POT POT POT POPOPOT

OH, CHE SOLLIEVO...
IL MOTORE SI E` FERMATO...
BRITTEN

HANF HANF...

ALLORA, QUESTA VOLTA INIZIAMO PIAN PIANO, CON CALMA...
HAI RAGIONE...

WRO RO RO RO RO RO

RO RO RO RO RO RO

HASEGAWA! PROVA A CURVARE!

VA BENE!
DUN-QUE...

CON QUELLO SI CURVA SOLO SPOSTANDO IL PESO DEL CORPO!
RORORORORORO
MA...
...COME?!

SARÀ COSÌ...?
SPO-STARE IL PESO...

FLOP
OH?

URGH...
KLANK
THUMP
BRITEN

...

HASE-
GAWA!

HAI PAURA...

...DI SALIRE SU QUESTO?

CHIHIRO, POSSO PARLARTI UN ATTIMO?
CERTO...
?
UH?
PER ME VA BENE!
PROVIA-MOCI!
TAP

SCUSATE PER AVERVI FATTO ASPETTARE!

OH MIA DEA! - CONTINUA

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro librerie e fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Fumettopoli, via Cuzzocrea 4, 89100, Reggio Calabria
tel./fax 0965-810665
e-mail: fumettopoli@tin.it

DICEMBRE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) I"s # 8
2) Ranma 1/2 Deluxe # 8
3) One Piece # 6
4) Inu Yasha # 11
5) Slam Dunk Collection # 2
6) Saint Seiya # 19
7) Yu degli Spettri # 15
8) Berserk Collection # 11
9) Fushigi Yugi # 6
10) Dash Kappei # 20

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

REGGIO CALABRIA

1) Berserk # 3
2) Evangelion # 13
3) Il Club della Magia # 3
4) Le Situazioni di Lui e Lei # 3
5) Bem # 4
6) Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot # 1 (DVD)
7) Bem # 5
8) Berserk # 4
9) Evangelion # 12
10) Devilman # 1

Appesi a un filo (K116-A)

Salve Kappa Boys, mi presento: il mio nome è Marcello Palumbo, sono uno studente barese di 25 anni, seguo le vostre testate da sette (ho cominciato con **Video Girl Ai** come, a quanto pare, molti altri ragazzi) e disegno da quando ero piccolo piccolo. Con questa lettera vorrei spezzare una lancia a favore di **Hang** (**Kappa Magazine** 111. **NdR.**) vorrei parlare della qualità in sé del fumetto. Premetto subito che l'ho trovato davvero bello, e non per il sesso, per la stranezza dell'ambientazione o cose del genere. In effetti vorrei focalizzare l'attenzione sulla scena finale, e sul fatto che secondo me viene tutto raccontato in funzione di essa, e non il contrario, cioè che tutto sarebbe un contorno alle scene di sesso, come alcuni hanno detto. Cosa vien fuori dal comportamento descritto in una tale scena? Angoscia? Senso di vuoto? Malinconia? Sentore di un qualcosa che sta per venir meno? Io forse ho provato tutte queste sensazioni, un po' come quel peso sullo stomaco e quella mancanza di appetito che mi ha colpito già da qualche numero prima che **Video Girl Ai** terminasse, il sentore della fine e della catastrofe era palpabile. Se ci pensate bene, è un po' come conoscere la data della propria morte (mi sembra chiaro che per arrivare a certe considerazioni non ci si deve fermare alla superficie). E allora che fa il nostro Fumihiko? Guarda. Guarda il mondo e la vita altrui, è l'unica cosa che può fare. Cerca almeno di coltivare le sue sensazioni, anche se puramente cerebrali, di acchiappare qualunque cosa di interessante gli passi da sotto gli 'occhi', compreso lo stupro subito dalla propria sorella (e non ci è dato di sapere cosa succede dopo, ma, in effetti, non ha molta importanza). E quale potrebbe essere l'ultimo desiderio di un uomo stanco ormai di questa situazione? (un uomo "talmente codardo che non ha avuto nemmeno il coraggio di morire sul serio"). Uno potrebbe essere quello di vedere i confini del mondo. E vabbe', la Terra è tonda (anzi è un gèode)! No, la Terra è piatta. E' piatta e a un certo punto finisce. E finisce dove? Nel nulla, forse... Ma che fa, fluttua? No, è appesa. E' appesa al cielo tramite dei cavi giganteschi, forse d'acciaio, che hanno anche dei problemi di manutenzione (geniale). Ma come possono avere dei problemi di manutenzione visto che si presume esistano da sempre? E già, non è che prima si precipitasse verso qualche parte, ma il problema è un altro: le condizioni sono cambiate da quando 'qualcuno' li ha costruiti, ci sono problemi di sovrappopolazione e di edificazione indiscriminata. Così si prevede una legge che limiti le nascite, mentre Megumi dice di voler dare alla luce tantissimi bambini, Shokichi si chiede il perchè la gente continui a moltiplicarsi così e Fumihiko gli risponde "...anche tu ieri sera hai fatto sesso... ti sei divertito, vero?". E qualcuno si chiede ancora se centri o meno il sesso con la storia. A tale proposito, cosa pensate che gli possa fregare a uno come Fumihiko di cosa pensa la gente per quello che dice? Nulla, infatti chiede senza remore all'amico di accoppiarsi con la sorella, questa gli dà corda, l'altro fa l'indignato, brontola, ma non si rifiuta. E verso la fine sembra quasi che in quest'ultimo (forse anche nel lettore) cominci a insinuarsi l'idea di essere lui stesso la persona anormale. Bello, bello, davvero bello. Per quanto riguarda le scene di sesso in sè, anche se qualcuno le ha trovate eccessive e ne ha tratto disturbo, devo dire che a me non hanno fatto questo effetto. Comunque in queste cose si va troppo sul personale ed è meglio non addentrarcisi. Però sulla loro qualità mi esprimo: a mio avviso molti autori di fumetti erotici (o porno) dovrebbero imparare da Endo (e fra questi ci metto anche alcuni pubblicati da voi), per proporzioni, posizioni, veridicità. Come poi non notare il tocco di classe rappresentato dalla gamba che esce dalla vignetta e va a coprire le dita più in basso a pagina 49? (è l'unico particolare che esce fuori dal limite delle vignette, a parte qualche vostra onomatopea). Bene, ma a questo punto mi si potrebbe chiedere se giudicassi **Hang** pubblicabile o meno su **Kappa Magazine**: secondo me no. Mi spiego meglio: se in partenza si è fatta una distinzione sui racconti da pubblicare su **Kappa Magazine** e su **ErotiKappa** scegliendo per il secondo quelli che presentavano scene di sesso, allora **Hang** doveva andare lì. Se invece tutto si gioca sulla storia e sui contenuti allora non mi spiego come ci sia finito dentro anche **Bellezza e Verità** di Yasuhiro Nakanishi (**ErotiKappa** nr. 1). Visto invece che **Kappa Magazine** la state orientando verso contenuti più adulti rispetto a quelli di quattro anni fa, devo supporre che molti racconti di questo tipo verranno pubblicati su questa testata. Allora ha ancora senso pubblicare uno speciale annuale con i soli racconti più espliciti? Non potrebbero essere pubblicati in qualche numero di **Up**, magari tra una serie e l'altra? Immagino che in un modo o nell'altro lo verremmo comunque a sapere. Badate bene però che a me non dispiace nessuna delle soluzioni possibili, perchè che un racconto venga pubblicato su **Kappa Magazine** o su **ErotiKappa**, a me piace o dispiace in quanto tale, e non per cosa sia scritto sulla copertina (forse è una cosa normale solo per uno sporcaccione di 25 anni). Al proposito, vi ringrazio per aver pubblicato **Hang** e vi faccio i miei complimenti per averlo scelto.
Parliamo un po' degli altri fumetti scottanti: **Glass Garden** l'ho trovato semplicemente carino, per come è disegnato e perchè è divertente; risulta solo una presa in giro rivolta ai segaioli e/o guardoni (come me insomma), niente di più e niente di meno. **Ryugetsusho** lo trovo invece brutto (anche se è disegnato benissimo; un po' plastico però, come i supereroi americani), a parte le rimostranze rivolte da Alessandro (**K111-B**) e che condivido, trovo che il fumetto in sé sia inconsistente, poco interessante: non provo praticamente nessuna curiosità a sapere come prosegue la storia, nè mi interessa, e questo, ai miei occhi, è già una condanna. **Noise** è bellissimo; a parte il fatto che io adoro il cyberpunk, le atmosfere cupe e angoscianti, come in *Blame!* (dello stesso autore), non credo che se la si debba prendere con i redattori se un certo tipo di violenza non è di nostro gradimento (quella sui bambini acuisce il nostro orrore, e di conseguenza i sentimenti che l'autore voleva provocarci); non credo che sia logico prendersela con un regista, con i produttori o con i distributori di un film d'orrore se una scena particolarmente raccapricciante ci ha fatto dar di stomaco (è successo!), in fondo abbiamo scelto noi di vederlo. Ma allora **Noise** non doveva essere pubblicato su **Kappa Magazine** bensì in monografico? Forse. Il fatto è che con la scarsità di materiale disponibile non lo avremmo letto affatto e io, nel mio infinito egoismo, preferisco così. Comunque qui entra in scena un altro fattore: è giusto evitare di pubblicare... anzi, è giusto *censurare* un'opera perchè a qualcuno disturba? Censuriamo *Superman* perchè una persona, credendo di essere il supereroe, si è lanciata dal 30° piano di un grattacielo? E' successo! Alcuni credono di sì, ma la questione non si risolverà mai.
Sembra quasi che a me vada bene tutto, ed in effetti è (più o meno) così, in fondo spendo i soldi per ciò che mi piace. Però c'è qualche fumetto in cui ritengo che il sesso, o comunque le tette e i culi, siano messi lì gratuitamente per attirare qualche ragazzo sbavoso: **Exxaxion** e **Office Rei**. Nel primo, Kenichi Sonoda si è limitato all'inizio (per ora) a queste 'contaminazioni' con scene davvero di pessimo gusto, ma il fumetto rimane comunque bellino. Nel secondo non c'è nemmeno

una decente storia a sollevarlo dalla mediocrità! Penso che così possa bastare. Cose da dire ne avrei ancora parecchie, ma non ho voglia di argomentarle adesso. Torno all'anonimato chè in fondo posso ritenermi soddisfatto (ho scritto taaanto!). Affettuosamente vostro **P.I.M.**

P.S.: cominciamo con i post scriptum!

P.P.S.: se decideste di pubblicare questa mia e-m mi piacerebbe che scriveste anche la mia casella di posta virtuale (se vi va): pim_cello@libero.it per chi volesse corrispondere col soprascritto.

P.P.P.S.: cosa ne pensate di *Berserk* a mezzanotte? Riguardo a *Gundam Wing* non mi esprimo, invece trovo che poter vedere *Evangelion* sia una gran cosa. Non pensate che siano state esaudite le speranze di molti manga-fan? Non ci sarà qualcosa sotto? Non pensate che il registro linguistico sia comunque infantile? (Gaz dice a Griffith: "hai cercato di eliminarmi" piuttosto che un più adatto "hai cercato di uccidermi"; e non è il solo esempio visto che parole come 'ammazzare' o 'uccidere' non ne ho sentite affatto). Non sarà che hanno cominciato a doppiarlo pensando davvero di farlo vedere ai bambini? Vabbe', la faccio finita.

P.P.P.P.S.: non è che **Hang** sia esente da quelle che io definisco 'piccole scadute' (e neanche **Video Girl Ai**); volendo fare i puntigliosi, forse Endo avrebbe fatto meglio a cercarsi un motivo migliore per la rottura dei cavi: si presume che un bambino appena nato non sia stato creato dal nulla, e che i materiali da costruzione non li si vada a prendere, chessò, da Marte. Dovremmo sapere tutti che "nulla si crea e nulla si distrugge", quindi il peso non può aumentare per quei motivi. E' vero però che si sarebbe dovuto cambiare tutto e, in fondo, il racconto sta bene così com'è. E' un po' lo stesso discorso che si faceva in un certo periodo nella posta di *Berserk*: alcuni lettori si chiedevano se un uomo potesse reggere una spada di quelle dimensioni, e si facevano calcoli sul peso del ferro, sulla lunghezza e cose del genere; io dico: sicuramente no, un uomo avrà anche una forza infinita, ma mettere una 'L' in piedi sulla punta del lato corto pretendendo che regga è tutt'altra cosa (il lato corto è Gaz, il lato lungo la spada, supponendo che riesca a tenerla sollevata con un braccio); tuttavia il fumetto è bello lo stesso (anche se qualcuno di voi non è daccordo).

P.P.P.P.P.S.: l'idea del mondo volante, o dell'isola volante, non è poi così nuova, ci sono diversi esempi sparsi un po' ovunque tra fumetti, giochi di ruolo, eccetera (ne ho viste anche raffigurate su copertine di libri fantasy), e anch'io ne ho utilizzata una in un fumetto che ho disegnato un paio di anni fa (e che giace in un cassetto). Appesa al cielo con dei ganci, però, mai.

P.P.P.P.P.P.S.: a proposito di fumetti, appiccico a questa lettera un paio di miei disegni, così magari mi dite cosa ne pensate.

Lettera chilometrica, almeno quanto i P.S. (l'ultimo sembrava l'onomatopea di un pneumatico che si sgonfia!) ma che solleva tante questioni interessanti. Come non pubblicarla tutta? Il mito della 'città sospesa' esiste da sempre (pensa anche alla letteratura, per esempio, "I viaggi di Gulliver"), quindi è un canone più o meno come 'la lotta tra il bene e il male' o 'la ricerca della verità': si tratta di una di quelle allegorie che ogni generazione può adattare al proprio periodo storico per trattare alcuni argomenti di attualità senza necessariamente scrivere un articolo giornalistico, e pertanto sviscerandolo sotto una prospettiva diversa e sicuramente più attraente e coinvolgente. Per quanto riguarda il 'realismo' di certi fumetti, direi che per godersene una buona parte è necessario fare uso di quella tanto citata 'sospensione dell'incredulità' che ci permette di seguire come fossero reali le vicende di personaggi fittizi: se questo non avvenisse, sarebbe impossibile per chiunque avvicinarsi a qualsiasi racconto anche solo lievemente fantastico. Trovo sciocche e paranoiche le disquisizioni relative alla possibilità o meno che hanno certi personaggi di fare determinate cose, a meno che non lo si faccia per puro divertimento: in questo caso, allora mi ci butto a capofitto anche io. Ogni 'mondo' creato da un autore ha delle sue regole precise, per cui è possibile che - parlando di Berserk *- un uomo sollevi senza fatica una spada lunga il doppio di lui, o che - vedi* Ken il Guerriero *- personaggi ridotti a brandelli alla fine di un episodio siano perfettamente guariti in quello successivo. L'importante è il senso del racconto, e una serie di licenze 'poetiche' sono ammesse, e molto spesso rendono il tutto più divertente. Un esempio? "Questa è la canzone della foca / che la canta quando gioca / da aprile a maggio / battendo le pinne sul ghiaggio." E' l'inizio de* La canzone della foca *di Davide Riondino, e la licenza poetica rende il brano molto più buffo e personale. 'Ghiaggio' non è un errore, come potrebbe pensare un insegnante d'italiano privo di umorismo se lo vedesse scritto in un tema, ma è messo lì apposta. Parlando dei tuoi disegni, a occhio e croce direi che non sono male, ma devi imparare svariate cose: essere un po' più pulito, deciderti a prendere in mano la china e ripassare con coraggio le matite, ma soprattutto... NON DISEGNARE SULLA CARTA A QUADRETTI! A presto!*

Vittimismo televisivo (K116-B)

Questo messaggio è diretto ai Kappa boys, per i quali ho da sempre nutrito un profondo rispetto. Sono loro riconoscente per le battaglie intraprese in difesa di manga e anime, che so per esperienza non essere facili, ma ultimamente c'è qualcosa che stona. Vediamo l'editoriale di **Kappa Magazine** 113: ha un sapore di vittimismo francamente doloroso. Io non penso che spostare una serie come *Gundam Wing* alle 11 della domenica mattina sia un declassamento o tantomeno una censura: ragionandoci, all'una e mezzo del pomeriggio non sono molti i bambini a casa da scuola. Alle 11 della domenica, fascia in cui altre emittenti programmano cartoni animati (vedi Rai 2 con Disney Time, sfido chiunque a tacciare la rete di censura verso il colosso americano) viceversa il pubblico è sicuramente superiore. Quindi se di pressioni dagli sponsor si vuol parlare (vedesi giocattoli in vendita) saranno state proprio nello spostarlo alla domenica mattina quando si ha un maggiore ritorno di pubblico. E' puramente un'opinione personale, ma il vittimismo che state mostrando da un po' di editoriali a questa parte temo finirà per danneggiare più che aiutare la causa degli anime. Chi grida "al lupo" contro le ombre, alla fine non viene più ascoltato. Come dicevo, è solo un'opinione personale e per ora non scalfisce minimamente il mio rispetto verso il vostro operato. Buon lavoro.
Maurizio Moroni, Milano

*Bisogna premettere una cosa: anche gli editoriali sono nostre opinioni personali, ed è per questo motivo che trattiamo certi argomenti in quella sede, e non all'interno di articoli specifici con titoli roboanti. Comunque non crediamo di essere vittimisti, proprio per niente. Secondo quanto mi dici, tu ritieni davvero che una serie animata giapponese (di guerra, e quindi comunemente considerata 'violenta') abbia più successo se programmata: **(1)** una volta alla settimana invece di tutti i giorni; **(2)** alle undici di domenica; **(3)** in concorrenza con una trasmissione di successo del colosso disneyano (che, credimi oppure no, è sempre in vetta alle classifiche, nonostante si parli sempre sempre e solo di manga e anime). Parliamoci chiaramente, fuori dai denti: se devi vendere dei giocattoli, è molto più conveniente avere una pubbli-*

puntoaKappa

posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

A TUTTI I LIBRAI

Da qualche tempo abbiamo aperto a tutti i librai la possibilità di inviare la classifica dei **10 manga** e dei **10 anime** più venduti nelle loro fumetterie.
Attenzione, quindi: per essere promossi in questo spazio dovrete inviarci il **5 di ogni mese** la classifica relativa alle uscite del mese precedente. Il tutto va spedito via e-mail all'indirizzo **info@kappanet.it**. Non dimenticate di specificare ovviamente il nome della fumetteria, l'indirizzo completo e il numero telefonico! A rispondere all'appello questo mese è:
Casa del Fumetto, via Gino Nais dal 19 al 29, 00136, Roma
tel 06-39749003 / fax 06-39749004
casadelfumetto@casadelfumetto.com

DICEMBRE 2001

I 10 MANGA PIÙ VENDUTI

ROMA

1) I"s # 8
2) Saint Seiya # 19
3) Inu Yasha # 11
4) Lady Oscar # 5
5) Evangelion Collection # 2
6) Family Compo # 15
7) H2 # 4
8) Cuori di Menta # 7
9) Yu degli Spettri # 15
10) One Piece # 6

I 10 VIDEO PIÙ VENDUTI

ROMA

1) Lady Oscar # 3 (DVD)
2) Berserk # 4
3) Serial Experiment Lain # 2 (DVD)
4) Berserk # 5
5) Evangelion # 13
6) Shin Getter Robot contro Neo Getter Robot # 1 (DVD)
7) Il Club della Magia # 3
8) Daiguard # 5
9) Bem # 2 (DVD)
10) Bem # 4 e 5

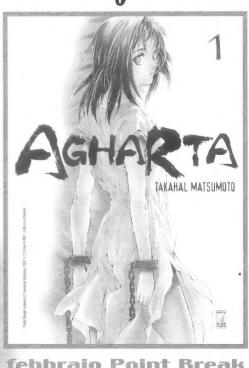
posta: **Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)**
e-mail: **info@starcomics.com**
web: **www.starcomics.com**

NAPOLI COMICON
4° SALONE INTERNAZIONALE DEL FUMETTO E DELL'ANIMAZIONE
8, 9 e 10 marzo 2002
Napoli, Castel Sant'Elmo
Tel/Fax 081-4238127

Ospite d'onore di quest'anno sarà uno degli autori internazionalmente più conosciuti e apprezzati d'Italia: **Milo Manara**, celeberrimo creatore di indimenticabili figure femminili entrate nell'immaginario erotico moderno. Saremo presenti anche noi **Kappa boys** e alcuni degli autori che collaborano con noi per la Kappa Edizioni, fra cui **Roberto Baldazzini** (autore di **Sweet Susy**, una sorta di... 'incantevole Creamy' un po' piccante) e **Giuseppe Palumbo** (attualmente al lavoro sul terzo episodio di **Lupin III Millennium**, intitolato **Una Revolver per Daisuke Jigen**), e **Davide Toffolo** (co-autore dell'indimenticabile **Piera degli Spiriti**).

Nell'area mostre, oltre alla personale di **Manara**, sono previsti sette diversi percorsi espositivi: altre tre personali avranno per protagonisti rispettivamente **Igort** (nella sua prima grande mostra dedicata), **Roberto Baldazzini** (che, con una gran quantità di materiale inedito, ha optato per un taglio decisamente "hard") e **Luca Enoch** (dove particolare risalto verrà dato ai suoi lavori più recenti, in particolare **Gea** per la Bonelli); due retrospettive saranno dedicate una al compianto maestro **Giovan Battista Carpi**, geniale autore Disney e non solo, e una al personaggio di **Diabolik** per i suoi quarant'anni (a partire dal "remake" firmato da Castelli e Palumbo e impreziosita da numerosi elementi scenografici).

Proiezioni e incontri completano un quadro generale piuttosto ampio, per cui non mancate assolutamente di partecipare a una delle più belle manifestazioni fumettistiche italiane!

cità che passa in TV tutta la settimana, piuttosto che un giorno solo. Non sto certo improvvisando o ipotizzando, perché sono cose che vedo in prima persona, e se vuoi ti faccio un esempio basandolo sull'esperienza personale. Quando iniziammo a pubblicare ***City Hunter*** *le vendite non erano esaltanti, tanto che la Star Comics fu costretta a cambiare la pubblicazione e portarla da 128 a 200 pagine, aumentando il prezzo per limitare i danni. Nel momento in cui arrivò il cartone animato in televisione, le vendite del manga schizzarono improvvisamente in alto, e l'impennata rese* ***City Hunter*** *il terzo manga più popolare in Italia, preceduto unicamente dai best-seller* ***Dragon Ball*** *e* ***Ranma 1/2****. Lo stesso pare si stia verificando ora con* ***One Piece****: i primi numeri avevano vendite incerte, ma da quando Italia 1 ha iniziato a trasmettere la serie animata, i lettori sono arrivati a frotte. Inoltre, all'inizio* ***One Piece*** *era programmato solo due volte alla settimana in TV, alternato a* ***Dragon Ball****, mentre ora è possibile vederlo ogni giorno da lunedì a venerdì. Ok, anche in* ***One Piece*** *si combatte, e spesso ci sono scene crude (l'assassinio di BelMer, per esempio), ma il tutto è stemperato dallo stile di disegno e dalla follia generale della serie.* Gundam Wing, *invece, parla di guerra 'vera', di terrorismo e di attentati, argomenti che in questo periodo sono ritenuti 'scomodi'. Ma nonostante questo, i modellini sono già in vendita, e procedere a una cancellazione del programma si potrebbe riveleare un grave danno economico per le ditte coinvolte. Allora (e qui continuo a ipotizzare) probabilmente si è pensato di limitare il danno rendendo* Gundam Wing *solo un po' meno visibile. A metà strada si trova invece* Berserk*: si tratta di una serie 'violenta', secondo i parametri comuni, ma Italia 1 ha avuto il coraggio (e questa volta voglio fare ufficialmente un plauso ai responsabili della programmazione) di tentare una nuova strada, la tanto auspicata nuova fascia oraria di cartoni animati che finora era stata conquistata solo da* South Park, *e per cui ci stiamo battendo su queste pagine da dieci anni. No, non si tratta di vittimismo, ma solo di provare a pensare quali sono le ragioni che spingono reti televisive, editori e venditori di giocattoli a fare certe mosse. Purtroppo, anche se stiamo parlando di fumetti e cartoni animati - ovvero di qualcosa che ci piace, ci diverte, ci interessa e ci appassiona - alla fine dei conti bisognerebbe sempre ricordarsi che chi li produce, distribuisce e traduce in altre lingue li ritiene principalmente 'prodotti'. Ho detto una brutta cosa, vero? Eppure è così. Attenzione, non sto dicendo che al mondo ci siano solo 'biechi commercianti', ma che troppo spesso il pubblico non fa i conti con ciò che sta dietro le quinte di una trasmissione o di una pubblicazione. Alla fine (all'inizio?) c'è sempre il denaro, volenti o nolenti. Quindi, se il responsabile di un palinsesto televisivo è un vero appassionato, può cercare di convincere le alte sfere della sua azienda che un certo prodotto è di alta qualità, e che vale la pena trasmetterlo. Ma su cosa si basa un network privato per sopravvivere? Sulla pubblicità. Dunque, se un programma è molto seguito, è possibile vendere pubblicità al suo interno a prezzi decisamente alti. Se, al contrario, una trasmissione non ha abbastanza pubblico, la si usa come 'riempitivo', la si sposta a orari impossibili, oppure la si dilaziona nel tempo: il fatto è che ormai è stata comprata (se si tratta di un prodotto proveniente dall'estero), e quindi sarebbe più dannoso buttarla definitivamente nel dimenticatoio. Per cui, tornando a* Gundam Wing, *non ho voluto biasimare chi ha deciso di spostarlo alle undici del mattino di domenica, bensì cercavo di individuarne le cause, ed eventualmente discuterne con voi su queste pagine. Volete di nuovo un esempio che tocca in prima persona la Star Comics? Parliamo di* ***Patlabor*** *e* ***Mikami****, allora. Molti di voi criticano la Star perché la pubblicazione di queste due serie è troppo lenta e gli albi sono troppo costosi. Il fatto è che il loro pubblico è molto ristretto, e spesso le vendite non sono tali nemmeno da coprire le spese. Per quale motivo un editore dovrebbe tenere aperti ben due mensili in perdita, rischiando danni incalcolabili? Tenete poi presente che sui nostri albi la quantità di pubblicità è veramente minima, e quindi le spese devono essere coperte unicamente dalla vendita degli albi stessi. Allora li si mette insieme in un'unica testata, in modo da avere un solo mensile claudicante, e si alza il prezzo: in questo modo, chi desidera continuare a leggere quelle serie può farlo, e l'editore arriva almeno a pareggiare i conti. Nel nostro caso, non abbiamo legami con grandi aziende produttrici di merchandising (e quindi nessuno che ci alita sul collo con indici di gradimento e roba simile), per cui possiamo anche permetterci un'operazione del genere appena descritto, ma solo se contemporaneamente si stanno pubblicando altre serie che vanno molto bene. Perché? Perché una casa editrice è un'azienda, dove c'è gente che lavora e che a fine mese deve ricevere uno stipendio. Lavorare solo per la gloria e per diffondere un prodotto che si ritiene valido è molto bello e romantico (e all'inizio per diversi anni i vostri cari Kappa boys lo hanno fatto), ma poi, se dedichi a questo 'hobby' tutta la tua giornata, parte della notte e - spesso - le ferie, devi fare in modo che ti porti qualcosa in tasca, altrimenti con lo stomaco vuoto e dormendo sotto un ponte non è possibile proseguire. Tenete poi presente che in una casa editrice non ci lavorano solo gli appassionati del prodotto che viene pubblicato, ma anche altre persone che si occupano di amministrazione, contabilità, distribuzione eccetera eccetera, e che lo fanno per uno stipendio, non per diffondere 'il verbo'. Sono sicuro che un discorso di questo tipo sarà frainteso da molti, ma ho fiducia comunque nella capacità critiche della maggior parte del pubblico di* ***Kappa Magazine****: ricordate che, prima di tutto, questo lavoro piace molto sia a me, sia agli altri Kappa boys. Così come credo che il nuovo responsabile della fascia cartoni animati di Italia 1 stia facendo un buon lavoro proprio perché interessato in prima persona al genere che maneggia ogni giorno. Se però dall'alto arriva uno 'stop', che ci può fare lui? Può solo inventare nuovi sistemi per proseguire la trasmissione di un cartone 'problematico' o impopolare in modo da accontentare comunque sia pubblico, sia sponsor. E non è un lavoro facile, perché sei stretto tra due fuochi. Concludendo: onore a chi ci permette di vedere certi cartoni animati nonostante tutti i problemi che possono creare; onta su chi crea difficoltà a questa gente solo per aver sbagliato i tempi e aver fatto progetti in maniera affrettata. Che ci volete fare? Siamo in mano a un nuovo tipo di mercato, davvero feroce, e molto spesso anche i nostri gusti sono pilotati e dirottati verso la merendina pubblicizzata più spesso, invece di decidere con la nostra testa e andare a cercare quella più buona. Ecco qua: ancora una volta, parlando di manga e anime ci siamo trovati a disquisire di argomenti di attualità. Mi dispiace molto se questa cosa secca una parte di lettori, ma quello che avviene all'interno e tutt'intorno a fumetti e cartoni animati è legato in maniera strettissima al mondo reale, anche quando non sembra. Comunque sia, trovo piacevole questo scambio di opinioni - anche duro, a volte - e lo trovo molto più stimolante di eventuali classifiche relative a "quale personaggio preferite". Quelle cose vanno bene per divertirsi sugli albi monografici. Ma qui, ragazzi, siamo su* ***Kappa Magazine****, e se non trattiamo certi argomenti in questa sede, dove potremmo mai farlo? Saluti.* ***Andrea BariKordi***

L'ultimo petalo del quadrifoglio

CLOVER

febbraio Sdk 89

kappa magazine 116

edizioni star comics